PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade

# Joypad

N° 133 septembre 2003

Le magazine des consol

XI

LA BD CULTE CRÈVE L'ÉC
SUR PS2, XBOX ET

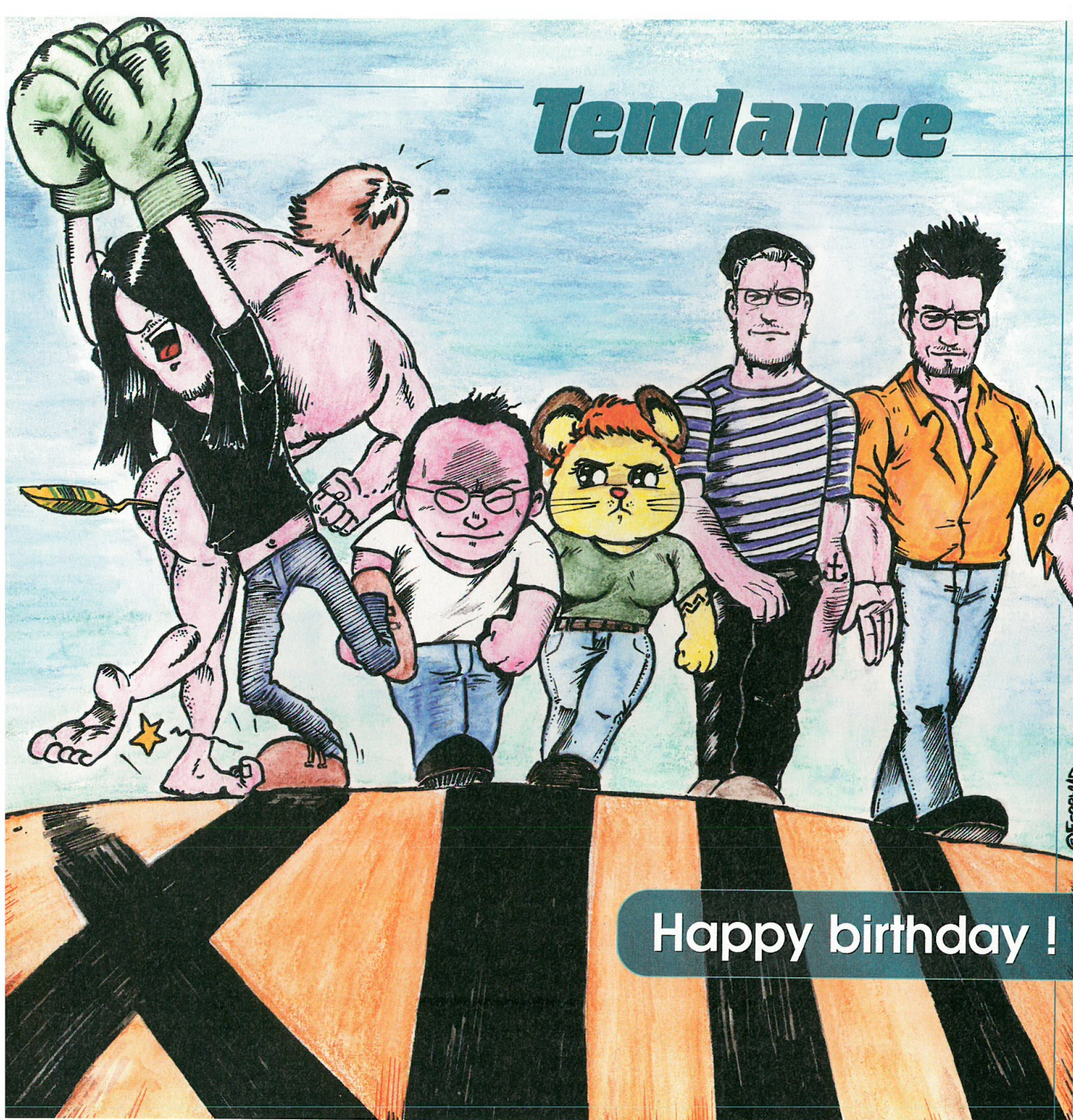
Et aus
Conflict Desert Storm 2 (
Colin McRae Rally 04 (
Pro Evolution Soccer 3
Viewtiful Joe
Jak II (P

BANG!

**28 PAGES D'ACTUS FRACASSANTES !**
**PSP** : tout sur la portable de Sony,
Dragon Quest VIII (PS2), Max Payne 2 (multi),
FF Crystal Chronicles (GC), SSX 3 (multi),
Judge Dredd (multi), Rainbow Six 3 (Xbox),
NFS Underground (multi), Killzone (PS2)…

**LES TESTS SURPUISSANTS DU MOIS**
Knights of the Old Republic (Xbox)
Otogi Myth of Demons (Xbox)
Freedom Fighters (multi)
Dark Chronicle (PS2)
Mario Golf (GC)
F-Zero GX (GC)…





# Happy birthday !

**133** Une tradition séculaire voudrait que les numéros 50, 100 ou 150 soient l'occasion d'explosions de joie et d'embrassades exceptionnelles. Pourtant, le 133 est un numéro à part : il marque l'entrée de Joypad dans sa 13e année d'existence. Un numéro anniversaire donc. Champagne ! Avec cette 12e année qui s'achève, c'est aussi une page du magazine qui se tourne : des figures emblématiques s'en sont allées, d'autres sont restées, et de nouvelles gueules sont apparues dans les pages que vous allez lire. Un nihiliste qui n'a aucune valeur des choses et s'extasie pour une simulation de chien. Un hypocondriaque, à l'estomac fragile, qui ne quitte jamais sa bouillotte. Une demoiselle très placide qui, jamais un mot plus haut que l'autre, apporte un peu de finesse dans notre monde de brutes. Un « nice people » qui nous amène des expressions exotiques, fruit de ses escapades mondaines nocturnes... Il s'agit bien évidemment d'Angel, de Julo, de Karine et de Gollum. Ceux-là, je ne vous les présente plus. Quant aux nouveaux, vous ferez la connaissance de Plume, un lecteur de Pad de la première heure (ne demandez pas pourquoi il a une plume dans le « bas du dos », c'est comme ça !), d'Arnosan, un intégriste du jeu made in Japan, qui joue au chat-b... avec Kojima et se pinte la gueule avec Suzuki, et de Keem Kong, qu'on a retenu pour les jeux de mots débiles (Keem-ésithérapeute, Keem Pong, Keemder...) et qui va accessoirement s'occuper de notre booklet et des Astuces. Moi c'est Teckos. Mais trêve de politesses et de présentations trop convenues : le jeu vidéo et son actualité reprennent leurs droits, avec un mois de septembre chargé comme il se doit. News, Dossier, Business, ZiquePad, NetP@d, Avant-Premières, Reportages, etc. ; si c'est un numéro anniversaire débordant de jeux vidéo, c'est avant tout le mag' que vous avez toujours lu et apprécié, le même, avec le même ton, la même énergie et la même envie. Enjoy !

**Teckos**

# sommaire

Ah, la rentrée et sa tonne de jeux qui débordent ! Vous avez remarqué que la liste de titres était pleine à craquer ? Ça vous en bouche un coin, hein ? C'est carrément la fête du slip ! Du coup, il y a tellement de softs traités qu'on a caché des rubriques. Et vi, dans ce sommaire, vous ne trouverez pas les rubriques Netp@d, Zooms ou encore Astuces. Avouez que vous êtes bien embêté, hein ? Ha, ha, il va falloir les chercher… Oups, il ne faut pas oublier que c'est notre 12e anniv'. Pour l'occase, 12 bougies ont été cachées dans votre mag' préféré ! C'est le jeu à la con du mois !






Media with passion

JOYPAD est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP), SA au capital de 42 000 euros, immatriculée au RCS de Nanterre B391341526.
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur commercial/publicité : Jérôme Adam

Tous droits de reproduction réservés
Commission paritaire : 0305K73360
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,50 euros
Date de parution : 23 août. Dépôt légal à parution.

ABONNEMENTS
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 39,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 03 28 38 52 39
Promévente : 08 00 19 84 57

Photogravure : Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Zone industrielle - Boulevard de la Marne
77120 Coulommiers
Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Chefs de rubrique : Angel Davila (Angel) et Julien Hubert (Julo)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
1er rédacteur graphiste : Frédéric Thibault
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Arnaud Chaudron (Caféine), Julien Chièze (Gollum), Jean-Charles Daguinot (Dag), Éric Ferrand (illustration), Suzie Gorini (maquette), Françoise Guilavogui (SR), Gianni Molinaro (Plume), Karine Nitkiewicz (Karine) et Keem Tran (Keem Kong).

101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ
Directeur commercial/publicité : Jérôme Adam
Directeur de publicité : Gilles de Guillebon
Chefs de publicité : Guillaume Pontoire et Matthieu Duzan
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 00

Télématique 3615 Joypad
Centre serveur : Nudge

Ce numéro comprend un encart abonnement ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joypad est interdite sans accord écrit de la société HDP. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joypad, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

HDP est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux États-Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)

www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Imprimé en France - Printed in France
Joypad est une marque déposée.

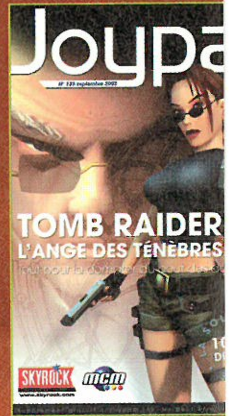






## TOMB RAIDER : L'ANGE DES TÉNÈBRE

Ce mois-ci, c'est le roi de la pige, que dis-je, l'empereur de la pige, qui s'est occupé du booklet. Même avec une turista abondante et débordante, et des allers-retours incessants aux W.-C., il a retourné le jeu (les W.-C. aussi…) ! Et selon ses dires, sa soluce à lui déchire la soluce officielle ! Il ne reste qu'une chose à faire : se prosterner (de loin pour les odeurs) devant tant de surpuissance.



# JOYPAD 133 SEPTEMBRE 2003

## REPORTAGES — 70



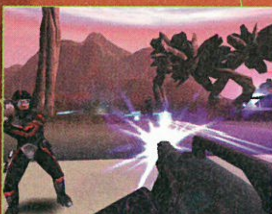
Traditionnellement, les mois de juillet et d'août sont les plus prolifiques en « press tours ». Vous savez, les p'tits voyages tous frais payés pendant lesquels on fait semblant de travailler... Quoi, vous pensez que ce sont de vrais « reportages » que vous lisez ? Bon, toujours est-il qu'en cette période de rentrée, ça n'a pas loupé et qu'il y en a plein.

## TESTS — 97



Vous savez quoi ? Il se passe un truc incroyable ce mois-ci dans les tests. Franchement, c'est tout juste scandaleusement « unbelievable » ! Nous-mêmes on n'en revient pas tellement c'est invraisemblable. Et vous savez quoi ? Eh ben c'est la rentrée, avec sa foultitude de titres, des fois que les gens confondent cahiers de textes et jeux vidéo...

## CÔTÉ PÉCÉ — 132



Ça va se voir que le miteux thème de ce sommaire est la rentrée. Mais bon, des fois, il ne faut pas se le cacher. Le mois de septembre coïncide avec la rentrée. C'est comme ça. D'ailleurs, c'est la rentrée aussi pour Joystick, et Caféine en a profité pour mettre son (gros) nez dans la rubrique. Un type du PC qui fait le Côté Pécé, c'est pas surpuissant ?

## Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

La bonne grosse claque de ce mois-ci, qui est celui de la rentrée cela dit en passant (c'est important de le préciser), c'est F-Zero GX. Dans tous les sens du terme, en fait, puisque le jeu divise la rédac. Du coup, on se met sur la tronche pour reprendre les bonnes vieilles habitudes, genre celles d'un mois de reprise après une période d'inactivité. Bref, un mois de rentrée quoi (NDSR : oh, le lourd) !



### PlayStation 2



### GameCube



### Xbox



### Game Boy Advance

# Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

Pendant les vacances, Julo a eu le temps de passer aux urgences en Corse, Karine de faire le tour du monde quinze fois, Plume de découvrir les joies de la conduite parisienne, Gollum de choper la turista et Teckos de se remémorer le goût des nems au poulet de sa mère. Moi, pendant ce temps, je passais mes journées en plein cagnard madrilène, les doigts de pied en éventail. La classe quoi ! Maintenant, on se retrouve en plein été à la rédac, où il fait environ 98 degrés Celsius. Même les consoles ont du mal à booter ! Les développeurs sont hyperactifs et les news tombent à la vitesse de la lumière. Argh, nos petits doigts peinent à se remettre au travail ! Bref, c'est l'apocalypse ! En attendant, ça ne nous empêche pas de vous parler, dans les pages qui suivent, de Resident Evil Outbreak et de Project Zero 2, deux titres qui devraient provoquer des sueurs froides au très liquéfié Gollum. On a aussi reçu une première version jouable de Jak II, qui baboule gravement ! N'oublions pas Splinter Cell : Pandora Tomorrow et Rainbow Six 3 qui devraient déchirer leur maman ! On remarque aussi les premiers screens de Killzone, le titre surprise de Sony, que certains n'hésitent pas à qualifier de Halo-killah ! Un conseil, allez vite zieuter ça ! Enfin, côté jap', on en sait enfin plus sur la PSP de Sony et le FF Crystal Chronicles qui est arrivé à la dernière minute de ce bouclage. La rentrée, c'est vraiment pas facile, les gars !





Rainbow Six 3

# Bonjour à tous !

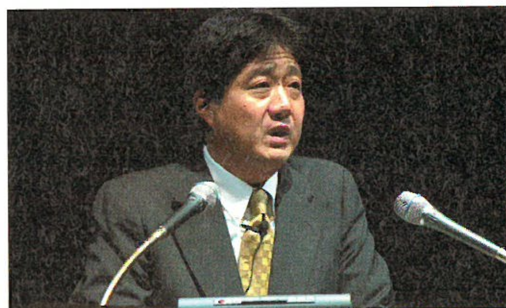


Comme vous le savez, Aruno a décidé de voler vers d'autres cieux. Un autre Arnaud prend donc la relève à partir de ce mois-ci. Me voici embarqué sur Joypad pour m'occuper des News Japon et des Zooms. D'ordinaire, les numéros de septembre se veulent toujours calmes en news, mais cette année, Sony a décidé de changer la donne en lâchant les spécs de la très attendue PSP ! Sur le papier, Nintendo a de quoi trembler. Après s'être approprié le marché des consoles de salon, Sony se donne les moyens de faire aussi son trou sur le marché des portables, le dernier bastion de Nintendo. Espérons que cela fera bouger un peu l'éditeur de Kyoto. C'est égalememnt lors des PS Awards que Yasumi Matsuno a annoncé que FFXII allait être présenté lors du prochain TGS. Ce dernier aura lieu fin septembre, une dizaine de jours après le Jamma Show. Après la restructuration de Sega, on espère enfin en savoir plus sur Sega Rally 3. Sega qui a décidé de fêter l'anniversaire d'Atom comme il se doit, avec un jeu de plate-forme GBA, signé Hitmaker. Il faut croire qu'entre Virtual On et Atom, ils aiment bien les robots chez les créateurs de Crazy Taxi. Capcom poursuit lui sa vague d'annulation de projets. C'est maintenant au tour de Capcom Fighting All Stars (un très mauvais Street EX auquel nous avions joué lors du Jamma 2002) de passer à la trappe. Et comme une bonne nouvelle ne vient jamais seul, nous venons d'apprendre juste avant notre bouclage que Dead Phoenix (NGC) est vraiment dead. Sinon, Bio Hazard Code Veronica s'est vendu à moins de 3 000 exemplaires lors de sa sortie au Japon. Capcom va mal ! Voilà ce que c'est de parier sur la NGC. Étant donné que mon arrivée s'est faite un peu précipitamment, mon départ pour le Japon est un peu retardé. Je tenais donc à remercier ce mois-ci Ken N. et Kouichi T. de Watch Imp. pour leurs précieuses infos et photos. Je leur dois chacun un karaoké. Mais tout devrait rentrer dans l'ordre le mois prochain, alors je vous donne donc R.-V. depuis Shinjuku !



# PlayStation Meeting 2003

**Sony a profité du PlayStation Meeting 2003, qui s'est déroulé le 29 juillet dernier à Tokyo, pour dévoiler les spécifications techniques finales de la PSP, sa première console portable. Voici tout ce que ce petit monstre aura dans le ventre...**





Le Media Engine chargé de l'affichage vidéo et du son est basé sur la même architecture que celui de la PS2, avec seulement 2 Mo de mémoire intégrée à la puce. Le GPU, qui se cogne les calculs de l'affichage 3D, est également un monstre vu la taille supposée de la machine. Cadencé à 166 MHz et intégrant 2 Mo de mémoire directement dans la puce, il offre sur le papier des performances proches de certaines cartes vidéo pour PC qui coûtent ouatmille brouzoufs.

## Et concrètement, ça donne quoi ?

Grosso modo, le core de la PSP est entre dix et quinze fois plus puissant que celui d'une PSone. Sur le papier, nous sommes donc plus proches d'une PS2 que d'une PSone ! Le processeur sera à vitesse variable pour économiser l'énergie. Le support de 6 cm de diamètre contiendra plus qu'un disque GC, en termes de données. La bête contiendra 8 Mo de RAM, plus 2 Mo supplémentaires pour la vidéo et 1 Mo pour le son. Elle possède en outre une connexion sans fil 802.11 et un port USB 2.0. Au niveau des boutons, on retrouve sur la PSP les fameux boutons Croix, Rond, Triangle et Carré, ainsi que des touches L1 et R1, une croix directionnelle et un stick analogique. Pour le son, Sony annonce que la PSP est compatible 7.1. Cela dit, à moins de la raccorder à l'équipement adapté, on voit mal un portable avec sept enceintes incorporées ! L'écran 16/9 rétro éclairé fera 4,5 pouces. Les bidouilleurs qui désirent développer sur PSP seront ravis d'apprendre que Sony livrera, dès cet automne, un émulateur et le middleware qui va avec, alors que les vrais kits de développement seront envoyés au printemps prochain. Hélas, les premiers prototypes n'étant dévoilés qu'à l'E3 2004, le line up de jeux se fera attendre jusqu'au TGS 2004. Argh ! Néanmoins, la sortie mondiale de la PSP est toujours prévue pour décembre 2004, afin de fêter les 10 ans de la PlayStation première du nom comme il se doit.



*Ken Kutaragi a également présenté les fonctions d'enregistrement de la PSX comme la nouvelle VHS.*

## Caractéristiques techniques

**Spécifications techniques :**
- Gravure 90nm
- 2 Core MIPS R4000 à 333 MHz
- Unités vectorielles
- DSP programmables
- Accélération 3D dernière génération
- Décodeur MPEG4
- Jeux stockés sur des disques de 1,8 Go
- Son 7.1 avec gestion 3D
- Lecture des formats ATRAC+ (MD), AAC, MP3
- Écran 16/9 TFT LCD
- Communication sans fil WiFi
- Batterie Li-ion

**Le support UMD (Universal Media Disc) :**
- Grande capacité (3 fois celle d'un CD-Rom)
- Coûts de fabrication réduits
- Système de protection parentale
- Système de zones
- Protection contre la copie

**Cœur du CPU de la PSP :**
- MIPS R4000 32 Bits
- Bus 128 Bits
- 333 MHz
- 8 Mo (eDRAM) intégrés
- Bande passante du bus : 2,6 Go/s
- Instruction-Cache/ Data-Cache
- FPU, VFPU (Vector Unit) : à 2,6

**GFlops :**
- Jeu d'instructions spécial 3D

**Son :**
- DSP configurables
- 128 Bits Bus
- 166 MHz
- 3D sound, multi-channel

**Communication :**
- Réseau sans fil LAN 802.11
- Infrarouge
- Prise casque stéréo
- Accepte les memory sticks
- USB 2.0

Takatsuka récompensé pour Winning Eleven 6.






Le gratin des développeurs sur PS2. Et hop, une petite photo de famille après la remise des prix.

**Le 28 juillet dernier s'est tenu le PlayStation Award 2003. L'occasion pour Sony de récompenser les éditeurs de jeux ayant réalisé les meilleures ventes et de faire quelques annonces, histoire de patienter jusqu'au Tokyo Game Show.**

# PlayStation Award 2003

Le grand gagnant de la soirée est FFX-2, avec plus de 2 millions de ventes. Trois jeux ont obtenu le Platinum Prize (plus d'un million de ventes) et une petite quinzaine de titres se sont vu décerner le Gold Prize (plus de 500 000 ventes). Pour la fin de soirée, cinq intervenants sont venus faire quelques révélations. Voici ce qu'il fallait retenir de ces interventions. Funamizu, de Capcom, a annoncé qu'une nouvelle version de Bio Hazard Outbreak sera jouable au prochain TGS. Pour mémoire, il l'était déjà à l'E3. Kazunori Yamauchi, de Polyphony Digital, a déclaré avoir encore 3 mois de boulot pour finaliser GT4, et qu'un jeu surprise sera présenté cet automne (à l'occasion du motor show ?). Mister Gota, du Creative Group de Namco, a levé le voile sur le très étrange « Katamari Damashi », un jeu d'action aux contrôles très simples, accessibles aux light users, dans lequel vous incarnerez un prince de l'espace qui attrapera tout ce qui se trouve à sa portée pour créer des boules d'objets. Shibusawa Kou, de Koei, a quant à lui révélé qu'un nouveau titre était en développement : « Sengoku Musou ». Un soft d'action mettant en scène des généraux célèbres, samouraïs, ninjas... D'ailleurs, pour les 25 ans de Koei, et les 20 ans de la série des Nobunaga no Yabou, Koei développe une version Online. Une bêta a d'ailleurs été envoyée au début de l'année à tous les abonnés Yahoo BB au Japon. Enfin, le meilleur pour la fin : Yasumi Matsuno, un ancien de chez Quest, père de la série des Ogre (Ogre Battle, Tactics Ogre...), et à qui nous devons également Vagrant Story, FFT et FFTA, est venu conclure la cérémonie. Après avoir réussi son putsch chez Square Enix, il se retrouve à la tête du douzième chapitre de FF et a fait part de quelques commentaires. Tout d'abord, on sait que le jeu sera dévoilé au prochain TGS. Il a aussi déclaré que ce titre est sa première expérience sur PS2. Son dernier mot : « Ce jeu fait-il vraiment partie de la série des FF ? » On se demande bien ce que va nous pondre ce créateur de génie et si les rumeurs au sujet des liens entre FFTA et FFXII sont fondées. FFXII est toujours prévu pour cette année fiscale (qui se termine le 31 mars 2004 au Japon).



Yasumi Matsumo (Vagrant Story, FFT et FFTA) est à la tête du développement de Final Fantasy XII.

## Le palmarès

**Double Platinum Prize**
Final Fantasy X-2 (Square Enix)

**Platinum Prize**
Shin Sangoku Musou 2 (Koei)
Shin Sangoku Musou 3 (Koei)
World Soccer Winning Eleven 6 (Konami)

**Gold Prize**
Devil May Cry 2 (Capcom)
Shin Sangoku Musou 2 Mushouden (Koei)
World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution (Konami)
SuperLite 1500 Series The Tetris (Success)
Toruneko's Great Adventure 3 : Mysterious Dungeons (Square Enix)
Unlimited : SaGa (Square Enix)
Star Ocean : Till the End of Time (Square Enix)
Ratchet & Clank (Sony)
Taikou no Tetsujin (Namco)
Tales of Destiny (Namco)
SD Gundam G Generation Neo (Bandai)
Dragon Ball Z (Bandai)
The 2nd Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)




Ici, Toriyama, le directeur de FFX-2 (la simulation de « glousseuses » qui font du shopping).





Est-il encore nécessaire de le présenter ? Maître Kazunori Yamauchi devrait finir GT4 dans 3 mois.

# Les 20 ans de la Famicom

**Souvenez-vous, c'était il y a 20 ans, le 15 juillet 1983 précisément. Zelda n'était sorti que sur Game & Watch et Mario n'était pas encore Super Mario. C'est à cette époque bénie qu'est apparue la Famicom (Nes en Europe et aux États-Unis). Séquence nostalgie.**









La première console de Nintendo est sortie en 1977. Son petit nom ? La TV Game 6, qui se branchait sur la prise antenne et pouvait être alimentée avec des piles. Elle contenait trois jeux (des variantes de Pong), jouables seul ou à deux. 3x2=6, le compte est bon mon cher Bertrand Renard. Venaient ensuite la TV Game 15, la Computer TV Game, la Racing 112 et la Block Kuzushi, puis la Famicom (pour Family Computer). Cette console a véritablement créé le mythe Nintendo. C'est sur ce support que toutes les stars de la firme de Kyoto sont nées : Mario, Metroid, Zelda, Donkey Kong... Première console Online (elle permettait avec un modem de parier sur les courses de chevaux), elle s'est aussi vu attribuer deux tonnes de périphériques : ROB le robot (présent dans le niveau de Port Town dans F-Zero GX), le Zapper (idéal pour la chasse aux canards), NES Advantage, Max, le Power glove, les lunettes 3D, le tapis pour faire du sport avec la série des Family Sport Fun Fitness, un clavier et le FDS (lecteur de disquettes réinscriptibles, c'est d'abord sur ce support qu'ont été développés Kid Icarus, Metroid et Zelda). Ce dernier n'a jamais franchi les frontières du Japon (c'est pour cette raison que Zelda contenait une pile pour sauvegarder, Metroid des mots de passe, etc.). Plus d'une dizaine de versions de la console ont été fabriquées (Famicom Twin chez Sharp, ou Titler avec une palette graphique).

## L'époque bénie de Nintendo

Cette console a véritablement créé le mythe Nintendo et, pour lui rendre hommage, la firme de Kyoto organise un concours avec à la clé une série spéciale de GBA SP limitée à mille exemplaires, et aux couleurs de la bête, ainsi que des t-shirts. Pour participer, il faut acheter un des six jeux faisant partie de l'opération (Tales of Phantasia, FFCC, Tales of Symphonia, Shinyaku Seiken Densetsu, Mario Golf Family Tour et Densetsu no Stafy 2) et renvoyer les bons. Mais vingt ans après, cela suffira-t-il à raviver la flamme d'antan ? Et que reste-t-il aujourd'hui de cette magie d'autrefois ? Nintendo, bien trop arrogant, n'a pas cru au CD et a fait fuir les développeurs (Squaresoft le premier). Puis il a accumulé les erreurs (Virtual Boy, N64, DD64). De plus, Nintendo n'a pas su évoluer avec les joueurs qui l'ont hissé au rang qu'il occupait et se retrouve maintenant à se battre face à deux énormes pointures. Sega a déjà succombé, Nintendo serait-il le prochain ? Que se passera-t-il le jour où la manne générée par le marché des portables disparaîtra ? Mystère et boule de tiep !




*Banpresto a créé une ligne de goodies pour fêter l'événement. Ici, les coussins en forme de manette.*



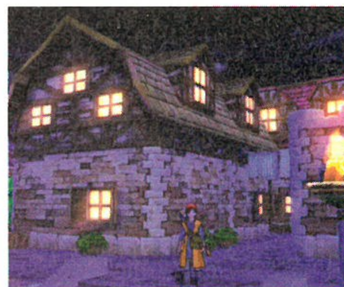

*Régulièrement, des lots proposant des consoles et des tonnes de jeux sont proposés à des prix dérisoires sur les sites d'enchères japonais. Ouvrez le bon œil.*

# Dragon Quest VIII

**Éditeur :** Square Enix
**Machine :** PlayStation 2
**Sortie au Japon :** Entre le 1er avril 2004 et le 31 mars 2005
**Sortie en Europe :** On aura le temps d'en reparler !

**Depuis l'annonce du huitième opus de Dragon Quest, on ne peut pas dire que Square Enix ait été très généreux en images. Qu'ils pensent un peu à leurs millions de fans, nom de Zeus ! Qu'à cela ne tienne, une avalanche de nouveaux screens vient de tomber, et étant donné que sa sortie est vraiment lointaine, voilà qui devrait nous aider à patienter.**







*Un peu de sainte lecture ne fait jamais de mal. Peut-être trouverez-vous des infos capitales pour la suite de l'aventure ?*




*Eito, le héros, passe à l'attaque. Le déroulement des combats reste encore énigmatique, mais Level 5 pourrait encore nous surprendre.*

Faisons un petit point sur ce qui sera à coup sûr le jeu PS2 qui se vendra le plus au Japon (le VII avait réalisé 4,6 millions de ventes sur PSone !). Réalisé par Level 5 (les p'tits gars de Dark Cloud, Dark Chronicle, mais aussi du MMORPG Xbox True Fantasy Live Online) pour le compte de Square Enix, Dragon Quest VIII tranche radicalement avec le reste de la série, notamment au niveau des graphismes (pour mémoire, le septième opus, aussi intéressant soit-il, ressemblait plus à un jeu Super Famicom que PSone). Pour son premier Dragon Quest, Level 5 a opté pour le cel shading, une approche qu'ils commencent à maîtriser (leurs dernières productions en font toutes usage). Ajoutez à tout cela des effets de lumière dans tous les coins et vous obtenez une véritable tuerie graphique. Sinon, on garde toujours l'interface légendaire mais lourde d'un Dragon Quest. Ici, on ne s'approche pas des objets pour les examiner à tout va en appuyant comme un dingue. Il faut en effet passer par un menu avant d'exécuter une action. Un vrai bonheur pour les Japonais, habitués depuis plus de quinze ans à cette interface, mais cela pourrait porter préjudice au jeu si une localisation était envisagée, les Américains et Européens préférant des jeux plus « réactifs ». Fin du fin, c'est toujours l'excellent Kouichi Sugiyama qui s'occupera des musiques, pour le plus grand bonheur de nos cages à miel. Dragon Quest VIII est toujours prévu pour l'année fiscale 2004-2005. Pourquoi sortir si tard ? Depuis le VI, Enix a une technique bien particulière pour maximiser les ventes : attendre la fin de vie d'une console, ce qui permet, lorsqu'elle a atteint son nombre maximal d'unités vendues, d'avoir le plus d'acheteurs potentiels. On est loin de la politique des Final Fantasy de Square qui cherche à produire moins d'un épisode par an...








# Out Run 2



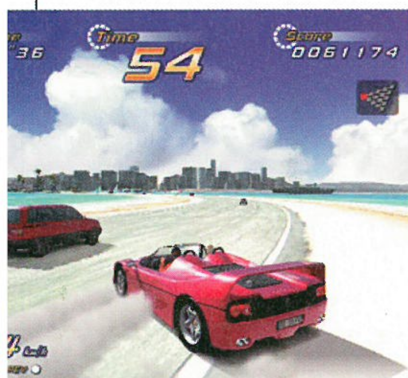



Souvenez-vous, c'était en 1986. Out Run débarquait dans les salles d'arcade pour le plus grand plaisir des aficionados de vitesse. Dix-sept ans plus tard, Sega AM2 se décide enfin à nous pondre une suite ! Premier changement, et de taille, ce n'est pas Yu Suzuki qui s'occupera de cet épisode (il a quitté AM2 pour monter son propre studio). Mais bon, pas de panique, Takaoka, le nouveau président de Sega AM2, est une grosse pointure. Comme on ne change pas une formule qui marche, le jeu reprendra son légendaire système de check points (15 niveaux en tout seront dispos) et vous pourrez même changer la station de radio ! Il faut savoir que Sega a aussi obtenu la licence des nouvelles Ferrari. Petite nouveauté, un système permettra de récupérer des points bonus en fonction du rythme cardiaque de votre passagère ! Développé en arcade sur la Chihiro, la fameuse plate-forme arcade basée sur l'architecture de la Xbox, Microsoft Japon a tout de suite annoncé que le jeu allait également sortir sur leur console, l'année prochaine.

**Éditeur : Sega • Machines : Arcade et Xbox**
**Sortie au Japon : Décembre 2003 (arcade)**
**Sortie en Europe : N.C.**




*Autre nouveauté, une vue intérieure. Et oui, Out Run premier du nom n'en proposait qu'une seule !*







*Rien à dire, les lignes de cette Ferrari remplacent à merveille celles de la Testarossa édition 86.*




*Entre la fumée provoquée par le dérapage des pneus et le décor magnifique au fond, on ne sait plus où donner de la tête.*

# R : Racing Evolution








*La course de prototypes promet de vous en mettre plein la vue. Entre GT4 et ce nouveau Ridge, le mois de décembre va être très chaud pour les fans de jeux de caisses.*

Voici les tout derniers screens de R : Racing Evolution, le nouveau titre de la série des Ridge Racer. Cet opus proposera huit types de courses différents qui vous promèneront sur une bonne dizaine de circuits. Sans oublier les quatre modes de jeu principaux : Racing Life Mode, Time Attack Mode, Arcade Mode et Vs The Racing Life Mode. Ce dernier met en scène la rivalité qui oppose les charmantes Rena Hayami et Gina Cavalli, deux demoiselles aux destinées parallèles. Vous devrez suivre leurs exploits au fil de leur carrière sur tout type de véhicule. Ça va nous changer des sempiternels marronniers. Enfin, Namco aurait considérablement augmenté l'intelligence artificielle des pilotes, afin de rendre les courses encore plus réalistes. En outre, les graphismes ont subi un sérieux lifting, ce qui permettra au jeu de presque rivaliser avec GT4. R : Racing Evolution est prévu pour le mois de décembre sur les trois supports. Comme ça, pas de jaloux !

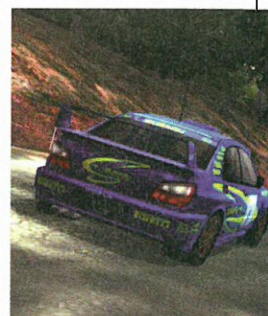
**Éditeur : Namco • Machines : PlayStation 2, GameCube et Xbox**
**Sortie au Japon : Décembre 2003**
**Sortie en Europe : N.C.**



*Les éclairages ont été particulièrement soignés. Le rendu final est très convaincant.*







# Baten Kaitos

Il y a un peu plus d'un an, Monolith (le studio de Namco spécialisé dans les RPG) lançait un appel sur sa page web afin de recruter des personnes pour un projet sur GameCube. Fin juillet, Namco a finalement dévoilé ce fameux projet : Baten Kaitos. Vous êtes Kalas, un jeune homme de 17 ans à la recherche de sa famille. Dans ce monde mystérieux, la plupart des gens possède un don grâce à un artefact, le kokoro no tsubasa. Kalas pourra notamment parler avec les esprits et même utiliser leurs pouvoirs lors des combats. Pour la réalisation de ce titre, même si on est loin de la Dream Team de Chrono Trigger, on a droit à un melting-pot de personnes venant de Square et Tri Ace : Tadashi Nomura (Saga Frontier II, Xenogears), Hiroya Hatsushiba (Valkyrie Profile),Yasuyuki Honne (Chrono Cross, Chrono Trigger, Xenogears), Masato Kato (Chrono Cross, Xenogears), Motoi Sakuraba (Star Ocean, Valkyrie Profile, El Viento...). Baten Kaitos « Owaranai Tsubasa to Ushina wareta Umi » est prévu pour le mois de décembre 2003 au Japon sur GC. D'ici là, mangez de la pastèque !

**Éditeur : Namco • Machine : GameCube**
**Sortie au Japon : Décembre 2003 • Sortie en Europe : N.C.**




*Baten Kaitos promet beaucoup au niveau graphique. Il suffit de regarder le ciel en arrière-plan pour s'en convaincre.*

*Cette charmante bestiole mettra-t-elle en péril la vie de Kalas, notre héros à la chevelure bleue ?*








# Xenosaga Episode II Jenseits von Gut and Böse

Après un premier épisode très mitigé, Takahashi (qui a bossé sur FF6, puis quitté Square pour monter Monolith) et son équipe remettent le couvert en préparant un deuxième volet. Au programme, un design entièrement refait, comme vous pouvez le constater sur les screenshots qui parsèment allégrement cette page. On remarque aussi l'arrivée d'un nouveau personnage ainsi que de nouveaux Armor G W Suit : E.S. Asher et E.S. Issachar. Des colosses de métal dans lesquels on peut combattre. Hélas, il n'y a pas de date annoncée pour la sortie de Xenosaga 2. À noter également pour les fans qu'Episode I Reloaded sortira au Japon le 6 novembre prochain. Il s'agit de la version US avec la suppression d'une scène un peu « louche » entre Albedo et Momo.

**Éditeur : Namco • Machine : PlayStation 2**
**Sortie au Japon : N.C. • Sortie en Europe : N.C.**



*Shion Suzuki est aussi passé par la case « on a eu des problèmes aux US à vouloir mettre en scène des protagonistes un peu jeunes, alors on vieillit tout le monde ».*



*Kos Mos est méconnaissable. Finis les traits un peu « enfantins » du premier épisode. Elle a désormais mûri et ressemble à une vraie femme.*

# Du côté de Nintendo



Lors de la conférence destinée à ses actionnaires, Satoru Iwata a annoncé qu'un tout nouveau Zelda allait être présenté à l'E3, tout comme un jeu surprise censé booster Nintendo (serait-ce le jeu mettant en scène la nouvelle mascotte de Nintendo, un personnage plus fort que Mario et Pikachu réunis ?). Autre surprise : l'annonce du développement d'un nouveau Donkey Kong, mais confié cette fois-ci à Namco (qui s'occupe déjà de Starfox 2). Par ailleurs, le président de Nintendo a annoncé qu'une version de Warioware Inc. sortira cet automne sur GameCube, suite à son succès sur Game Boy Advance. Enfin, Nintendo a déclaré ne pas être inquiétée le moins du monde par la PSP. Il semblerait que la leçon PlayStation il y a 10 ans n'ait toujours pas servi... Enfin, l'éditeur prétend vouloir étendre son service V.I.P. aux États-Unis et au Japon, et espère ainsi fidéliser un maximum de consommateurs.

# Tokyo Game Show 2003

Les premières infos sur l'édition 2003 du TGS (réduit à une édition annuelle depuis l'année dernière) viennent de tomber, avec la liste, non exhaustive, des titres que les gros éditeurs vont présenter. Bien entendu, il n'y a que du tout bon ! Sans oublier que les annonces d'autres grosses pointures sont à venir (Square, Sony, Capcom...). Nous savons déjà que Bio Hazard 4 sera jouable, que FFXII sera dévoilé pour la première fois, qu'un Front Mission 4 est en développement sur PS2 (le premier volet devrait ressortir sur PSone avec un scénar bonus)... Et Sega garde encore une dizaine de titres secrets. On vous reparle de tout ça dès le mois prochain !



*Ce jeu, qui s'appellera PES 3 en Europe, suscite bien des interrogations. D'après Plume : « PES 3, ça déchire tout et puis c'est tout ! »*

## Line up TGS 2003

**Sega**
- Kunoichi (PS2)
- Dororo (PS2)
- Sonic Heroes (Xbox, PS2, GC)
- Sega GT Online (Xbox)
- Altered Beast (PS2)
- Pro Yakyuu Team o Tsukurou ! 2003 (PS2)
- Sega Ages 2500 : Virtua Racing (PS2)
- Sega Ages 2500 : Gain Ground (PS2)
- Sega Ages 2500 : Bonanza Bros. (PS2)
- Billy Hatcher no Daibouken (GC)
- Sonic Battle (GBA)
- Virtua Fighter Quest (GC)
- Sakura Taisen 5 Action (PS2)
- Sakura Taisen Monogatari (PS2)
- Derby Tsuku 3 : Derby Uma o Tsukurou ! (PS2, GC)
- Phantasy Star Online Episode 3 : C.A.R.D. Revolution (GC)
- Tetsuwan Atom (Astro le Petit Robot) (GBA)


*Vous aviez rêvé d'un Sonic Adventures dans lequel vous dirigeriez trois persos à la fois ? Non ? La Sonic Team l'a quand même fait.*

**Namco**
- Baten Kaitos (GC)
- R : Racing Evolution (Xbox, GC, PS2)
- Time Crisis 3 (PS2)
- Taiko no Tatsujin ~Appare Sanyo me~ (PS2)
- Katamari Damashii (Xbox) - Break Down (PS2)

**Tecmo**
- Ninja Gaiden (Xbox)
- Dead or Alive Online (Xbox)
- Monster Farm 4 (PS2)
- Zero : Kurenai Ijou (PS2)

**Konami**
- World Soccer Winning Eleven 7 (PS2)
- Soccer Kantoku Saihai Simulation : Formation Final (PS2)
- Castlevania (PS2)
- Mermaid Melody : Pichi Pichi Picchi (GBA)
- Fire Fighter F.D. 18 (PS2)
- Dance Dance Revolution Extreme (PS2)
- Dance Dance Revolution Party Collection (PS2)
- Wagamama Mirumo de Pon ! Taisen Mahoudama (GBA)
- AirForce Delta : Blue Wing Knights (PS2)
- Crash Bandicoot 4 (GC)
- The Baseball 2003 : Akikigou (PS2)
- Karaoke Revolution (PS2)
- Dear Boys : Fast Break ! (PS2)
- Cool Girl (PS2)
- J.League Winning Eleven Tactics (PS2)
- Metal Gear Solid 3 Snake Eater (PS2)
- Metal Gear Solid The Twin Snakes (GC)
- McFarlane's Monsters (PS2)
- Bokura no Taiyou (GBA)
- Jurassic Park : Operation Genesis (PS2)
- Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 10 (GC, PS2)
- Get Backers Dakkanoku : Jagan Fuuin ! (GBA)
- Ashita no Joe : Masshiro ni Moe Tsukiro ! (PS2)
- Ashita no Joe (GBA)
- Tantei Gakuen Q (PS2)
- Tantei Gakuen Q : Meitantei Hakimida ! (GBA)
- Gegege no Kitarou (GBA, PS2)
- Gegege no Kitarou : Gyakushuu ! Youkai Daichisen (PS)
- Ichigeki Sacchuu !! HoiHoi-San (PS2)

# Final Fantasy Crystal Chronicles



**Éditeur :** Nintendo
**Machine :** GameCube
**Sortie au Japon :** Déjà disponible
**Sortie en Europe :** 1er trimestre 2004

**Drôle de concours de circonstances. C'est le jour de notre bouclage que FF Crystal Chronicles a débarqué à la rédac ! Plutôt que d'expédier un test en 20 minutes, nous avons préféré y jouer tranquillement et vous faire le test complet le mois prochain. En attendant, voici les toutes dernières infos sur le jeu symbolisant le retour de Square sur GameCube.**




*Ce Moogle fait partie du trio de voleurs de grand chemin : les Shimashima.*




*Rolf Wood n'a pas l'air de plaisanter. Méfiez-vous de ces solides guerriers.*



Petit rappel pour les deux du fond qui ne suivent pas. Dans FFCC, vous êtes à la tête d'une expédition (plus communément appelée caravane), qui a pour but de récolter l'eau source de vie, l'eau de Mirura. Même si FFCC est prévu pour être joué jusqu'à quatre simultanément, il est bien évidemment possible de jouer seul. Cependant, comment faire pour porter le réceptacle destiné à recevoir le liquide béni et combattre en même temps ? Pas de panique ! Un Mog, qui vous servira en quelque sorte de porteur, viendra vous prêter main-forte. Cette charmante boule de poils sera même entièrement « customisable » via des bombes de peinture. Soyez fou et créez un Mog unique à vos couleurs !

## Patience, patience

Faisons un tour rapide de ce qui vous attend en 2004 en France. Tout d'abord un petit clin d'œil à FF9 : Stiltzkin est de retour ! Il aime toujours autant les voyages (souvenez-vous, dans FF9, il vendait des objets afin de continuer son périple) et vous donnera un coup de main si vous le croisez. Au niveau de la création du héros, vous aurez le choix entre quatre races et plusieurs variations. De plus, vous pourrez importer des persos à partir de la carte mémoire d'un ami afin de partir ensemble à l'aventure. Pour les combats, vous devrez être obligatoirement au milieu de la sphère délimitée par la « crystal cage », qu'un membre de l'expédition devra transporter. Cette cage servira à recueillir l'eau de Mirura, le but de votre expédition. Deux types d'attaques sont possibles : le corps à corps





*L'eau de Mirura est indispensable pour raviver l'énergie des cristaux.*







*Selon la couleur dont vous peignez votre Moogle, vous aurez accès à des types d'infos différentes sur l'écran de votre GBA !*



classique ou la magie. Pour jeter des sorts, il faut maintenir le bouton enfoncé et déplacer ensuite un cercle (le target ring) jusqu'à destination. Si plusieurs persos lancent le même sort sur le même ennemi, la puissance sera alors multipliée. Ainsi, trois sorts de type « Faia » donneront un « Faiga », par exemple. Aléatoirement, vos ennemis laisseront des sphères de différentes couleurs (vertes ou violettes la plupart du temps). Ces dernières contiennent des magies élémentaires et annexes : Fire, Blizzard, Thunder, Life, Cure... À vous de bien choisir vos sphères ou de faire en sorte d'avoir un bon équilibre entre les persos pour obtenir des combinaisons gagnantes. Par exemple, il faut qu'au moins un perso sur les quatre possède le sort Life pour ressusciter les autres.

## Communiquez !

Cela peut paraître bizarre mais FFCC, à plusieurs, est un véritable jeu de communication. Il est vital de se parler pour survivre au cours des combats. Synchroniser ses magies pour faire un max de dégâts, demander de l'aide, faire en sorte de ressusciter les persos défunts, etc. Voilà décidément un FF bien étrange alors que la série se veut être un plaisir solitaire depuis plus de quinze ans. Autre point : la poste. Les Moogles serviront de facteurs comme dans FF9 et vous remettront votre courrier. Une nouvelle mission ? Un conseil ? Un changement de route ? Tout sera indiqué ! Évidemment, vous ne serez pas les seuls à convoiter la précieuse eau de Mirura, seule source d'énergie capable de raviver les cristaux protecteurs. Vous croiserez donc fatalement d'autres caravanes ou d'autres groupes plus ou moins exubérants. On trouve par exemple le Shimashima. C'est une troupe de chapardeurs, composée de Baru Datt (le leader), Me Gaji (un petit vieux) et un troisième larron, un Moogle bien mystérieux répondant au nom d'Altemishion. Bref, il y a de la compétition dans l'air ! Bonne nouvelle si vous ne pouvez pas attendre l'année prochaine et que vous avez une console PAL, le jeu fonctionne avec toutes les versions du Freeloader (le syndrome F-Zero GX a provoqué beaucoup d'interrogations parmi les amateurs d'import). Néanmoins, bien que la pratique du japonais ne soit pas indispensable, elle est tout de même recommandée, vu le nombre d'options et les possibilités de configuration offertes. En fin de compte, ce FFCC est complètement à part et tient finalement plus d'un Secret of Mana, avec des combats en temps réel et un mode multijoueur. À croire que le nom était plus vendeur, pas vrai coco ?

## La magie GBA

**Si vous avez un câble GC/GBA et une GBA, vous pourrez jouer en utilisant votre portable comme manette ! Le gameplay est très simple, pas de souci donc avec les deux boutons de la console portable. Dans ce cas, vous pourrez obtenir à l'écran des aides de jeu, comme une carte qui permettra de repérer l'emplacement de vos alliés, changer vos magies ou encore connaître les points faibles de vos adversaires. Un gros plus, donc, pour les possesseurs de GBA !**






*En fonction des cachets présents sur votre feuille, vous pourrez envoyer du courrier à des personnes différentes ou encore participer à des mini-jeux, comme « Kechirase caravan road ».*

*Ne sont-ils pas mignons tout plein les graphismes ? En plus, ça bouge plutôt bien. La classe, quoi !*






## Course de vaches

**Voici un des mini-jeux présents dans FFCC : la course de vaches ! Choisissez votre pouliche parmi les huit vaches et remportez le gros lot en fonction de la cote de chacune d'entre elles.**



## Le premier FF où il faudra se parler pour survivre !









La peur engendre la colère. La colère engendre la haine. La haine conduit au pouvoir.

Le pouvoir mène à la victoire. Laissez la colère vous envahir.

La haine rend plus fort.

Est puissant quiconque repousse les limites de sa colère et en sort indemne.

Rien ne peut arrêter la colère quand elle est maîtrisée.

Le pouvoir du côté obscur de la Force est inimaginable.

Le côté obscur est le plus fort.

Les faibles ont le destin qu'ils méritent.



STAR WARS
KNIGHTS
OF THE
OLD REPUBLI

XBOX

EXCLUSIF XBOX

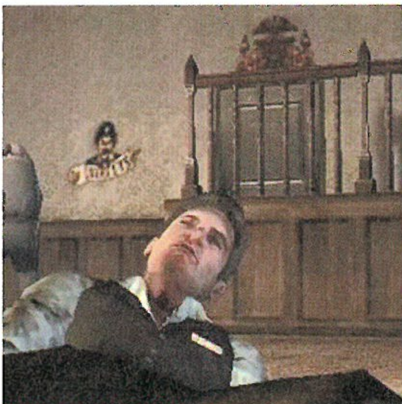
msn.fr

12+

www.swkotor-fr.com

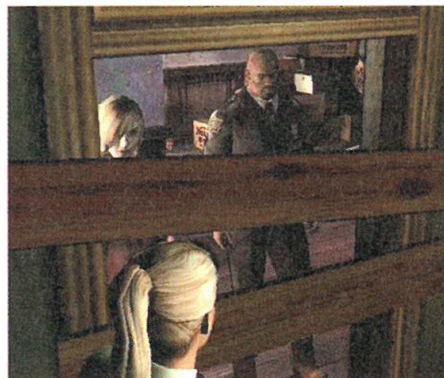





C'est dans un bar, le J's, que débutera l'un des tout premiers scénarios. Il est intéressant de voir les différents points de vue adoptés pour introduire la scène.



Les créateurs ont pensé aux fans en introduisant des dizaines de clins d'œil aux précédents épisodes de la saga. À commencer par une somptueuse introduction en images de synthèse inspirée de Resident Evil 2 !


De nombreuses actions devront être effectuées à plusieurs en combinant les capacités propres à chaque personnage.

# Resident Evil Outbreak

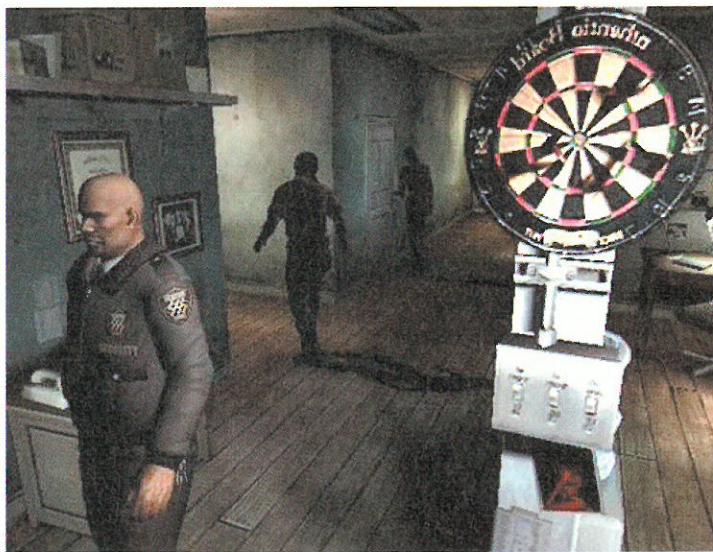
**Éditeur :** Capcom
**Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Printemps 2004



**Pas foncièrement maso, Capcom a visiblement compris que sa saga Resident Evil se sclérosait doucement. Avec cet épisode Outbreak dédié au jeu en réseau coopératif, une nouvelle et alléchante page se tourne. Les zombies ne vont plus savoir où donner du moignon...**

Resident Evil Outbreak, c'est un peu comme une salade fraîche à peine égouttée. Une charmante métaphore culinaire servant à décrire cette indicible sensation de fraîcheur qui risque bien d'envoûter le fan de la série. Comme ça, tac, sans crier gare ! Finie la jouabilité rigide, place à des possibilités inédites (se cacher sous un lit, dans un placard, s'entraider, résoudre à plusieurs de « vraies » énigmes logiques, etc). Ici on flippe pour soi et pour ses potes acculés. Chaque action se conjugue au pluriel. À commencer par la sélection de son perso, parmi les 8 proposés. Attention cependant, à l'image de Phantasy Star Online, les parties se dérouleront par équipe de 4 (les 4 autres héros étant gérés par la console) et chacun commencera à un endroit différent. Votre première mission sera donc de vous rassembler pour avancer groupés. Vous retrouverez Kevin, un membre de la garnison spéciale de Raccoon City. Un vrai


La cinématique d'intro raffinée et la bande-son orchestrale ont bénéficié d'un soin particulier. La très grande classe.



RPD svelte mais efficace. Personnage équilibré par excellence, il débutera l'aventure avec un bon Beretta des familles. De quoi voir venir s'abattre les premières hordes de zombies avec une relative sérénité. Un peu comme Mark d'ailleurs dont la seule spécificité vient de sa capacité à se défendre comme un demi-dieu. Pas mal. Ensuite vient George, chirurgien. Sa technique spéciale apprise sur les bancs de la fac de médecine ? La capacité à mélanger les herbes pour soigner ses potes. Quand on vous dit qu'ils apprennent des trucs de fou à Raccoon City ! Pour sa part, Yoko est maniaque d'ordinateur. Une vraie geek, qui laisse des chips sous son clavier, mais qui est assez mimi cependant. Elle pourra transporter plus d'items que les autres et pourra récupérer des informations sur le réseau de la ville. Moins intello, mais plus mastoc, David s'impose comme le Big Jim de la troupe. David n'a peut-être pas fait le Loft, mais il est plombier de l'extrême. Du coup, le bon gars pourra combiner divers objets pour former de nouvelles armes. Mieux vaut donc faire vite ami-ami avec le joueur qui l'incarnera. Autre personnage clé, Alyssa la journaliste de l'impossible. Numéro de carte de presse introuvable, mais providentielle capacité à débloquer les portes fermées (si vous trouvez le rapport « ouverture de porte/journaliste », faites-moi signe). J'allais oublier Cindy, ma copine Cindy. Petite serveuse, elle dispose comme par magie d'un inventaire permettant de stocker un grand

nombre d'herbes et d'autres soins en tout genre. Enfin, il nous reste Jim, conducteur de métro de son état, et accessoirement homme bien mystérieux. En effet, il possède une habilité lui permettant de retourner une situation à son avantage… mais Capcom n'a pour l'instant pas dénié la dévoiler (la possibilité d'effectuer des actions au hasard est évoquée). Peut-être disposera-t-il de la puissance de la Carte Orange illimitée lui permettant d'accéder aux bas-fonds de Raccoon City supra aisément ? Qui sait. Une fois lancé dans une partie en réseau, à vous de papoter, de nouer des affinités avec les joueurs-persos les plus intéressants. Former des unions s'annonce donc primordial (par leurs aptitudes, George et Cindy se complètent à merveille, tout comme Yoko et David par exemple). La stratégie et l'action concertée occuperont donc une place essentielle, et il sera souvent vain de foncer tête baissée. À noter que l'aventure se décompose en plusieurs chapitres indépendants (espérons que Capcom en propose souvent de nouveaux pour étoffer la durée de vie), et qu'un mode Solo a même été inclus pour les plus autistes…

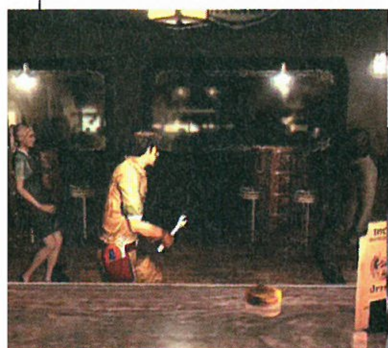


## Plus tard je serai un bon zombie !

Chaque personnage dispose de deux jauges distinctes. La première concerne votre santé. Plus cette dernière baissera, plus votre démarche en sera affectée. Une idée apparue dans Resident Evil 2 puis abandonnée car, si elle était réaliste, elle desservait trop les personnages déjà affaiblis. Bénéficiant du Online et de sa nécessité de « coopérer » pour survivre, Resident Evil Outbreak se permet de réintroduire avec bonheur cette option. Il vous faudra donc solliciter l'aide de vos équipiers afin qu'ils vous prêtent leur épaule pour vous aider à marcher… et à vous en sortir. Bien évidemment, libre à eux d'accepter, ou non, de perdre du temps (et prendre des risques) pour vous prêter main-forte. Quoi qu'il en soit, lorsque votre énergie sera intégralement vidée, votre personnage tombera dans les pommes. Vos amis auront alors quelques minutes à peine pour vous réveiller en vous soignant… À ce titre, on en sait aujourd'hui effectivement un peu plus sur l'une des meilleures idées du jeu : la fameuse gestion de la jauge de « zombification ». Ainsi, après avoir été salement amoché par une créature putréfiée, une jauge apparaîtra sur votre écran (et uniquement le vôtre). L'objectif est alors très clair : vous devez trouver un moyen de vous soigner (soins précis ou aide d'un de vos coéquipiers) avant d'atteindre les 100 % d'infection fatidiques ! Une fois arrivé à ce stade, votre apparence physique devrait s'altérer et vous pourrez alors vous ruer sur vos anciens amis-alliés afin de mettre la méga zone ! Cependant, vous n'endosserez ce rôle de zombie que pendant un court instant, puisque vous en perdrez vite le contrôle… Prévu pour la fin de l'année au Japon et aux États-Unis, Resident Evil Outbreak est annoncé pour l'année prochaine chez nous. Avec Final Fantasy XI, il est actuellement l'un des titres les plus attendus pour le Online PS2. Vite, miammm…

**Gollum**





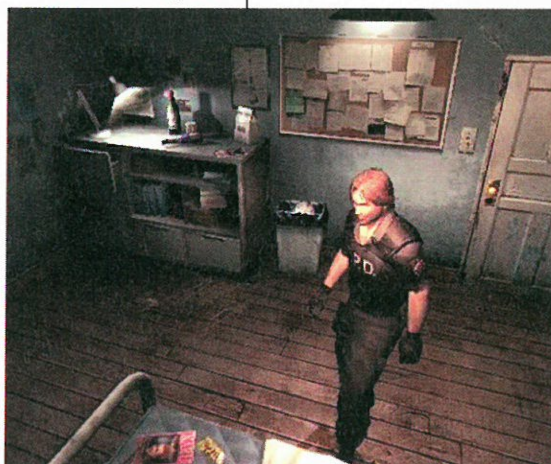
*Un système de Ranking sera instauré afin de pouvoir comparer sa progression avec d'autres survivants du bout du monde.*

*La principale interrogation concerne la volonté ou non de Capcom à produire régulièrement de nouveaux scénarios en téléchargement afin d'étancher l'appétit des joueurs.*

*Quelques missions Solo ont été spécialement conçues pour ceux qui n'auront pas de connexion Internet. Un mode LAN sera aussi envisageable.*

## Online et contre tous

**Vous auriez dû voir la troncho de Julox et la mienne pour mieux comprendre l'impact produit par Resident Evil Outbreak à l'E3. Deux faciès de bons « neuneu » béats (NDAngel : Je confirme…). Outre les bonnes idées, pour ce retour sur une console Sony, les créateurs de Capcom se sont techniquement bien déchirés. Désormais en « full 3D », les environnements n'ont toutefois perdu aucun éclat. La grande classe ludo-esthétique. Les lieux sont vivants, variés et regorgent de petits détails graphiques du meilleur effet. Tiens, d'ailleurs, Outbreak n'a pas résisté au nouvel effet très glamour-tendance du moment sur PlayStation 2 : l'affichage d'un éclairage doucement évanescent lors de certaines séquences. Que dire aussi des zombies à la peau furieusement rongée, aux héros modélisés avec un soin démoniaque et plus que correctement animés. Pour un titre dédié au Online, les bougres ont sorti la grosse artillerie.**

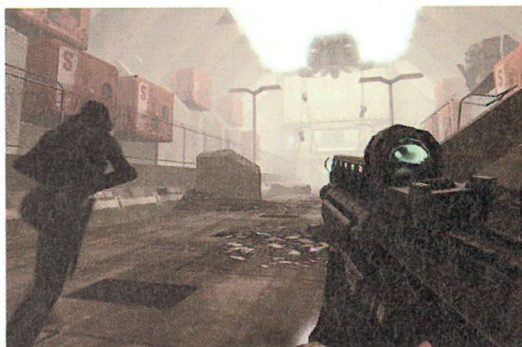




# Killzone



**Éditeur :** Sony C.E.E.
**Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Mars 2004



*Aucune information n'a encore filtré sur le contenu du mode Online. Vite...*

**Nom de code : Killzone - stop - annoncé comme le prochain titre révolutionnaire de la PS2 - stop - se prend pour le Halo-killah - stop - peu de photos - stop - mais pas mal d'infos - stop - v'là du biscuit les gars - stop !**

Allez, j'en suis persuadé, vous voulez connaître le prochain titre méga baboulifiant de la PlayStation 2. Eh bien, répétez z'après moi : Killzone ! Enfin officialisée, cette superproduction, développée par Guerrilla (des Hollandais, si, si) pour le compte de Sony, est accompagnée d'une impressionnante réputation. En effet, depuis des mois, des fuites de plus en plus insistantes évoquaient l'annonce imminente d'un « Halo-killah » exclusif PlayStation 2 ! Remarquez, il faut avouer que Killzone possède quelques sérieux arguments. Le premier se veut d'ordre graphique. Environnements sombres et complexes, modélisations fines et classieuses des soldats (proches du design du Jin Roh de Hiroyuki Okiura). Un bel effort technique et esthétique aura été fourni (même si certaines rumeurs font état, actuellement, de quelques problèmes de frame-rate à corriger). Quant à l'intelligence artificielle, on l'annonce juste impressionnante, avec une prise en compte de la hiérarchie des troupes. En clair, sniper un leader ennemi pourrait foutre un sacré dawa chez vos adversaires. Intéressant...



*Cette « poseur attitioude » me donne déjà des frissons !*



*Dans le futur, les soldats auront vraiment la supra classe. La guerre, c'est sale.*



*Pas de doute, les environnements s'annoncent vastes et variés.*

## Da real Halo-killah ?

Killzone se déroule dans un futur proche, version « l'apocalypse c'était hier », où deux factions armées s'affrontent sans pitié. D'un côté les loyalistes, l'ISA, de l'autre les séparatistes baptisés Helghast. Vous manœuvrez avec une équipe de 4 Swats placés sous vos ordres. Pourtant, si vous aurez la possibilité de choisir indifféremment l'un des 4 persos, en revanche, une fois votre sélection effectuée, vous devrez garder votre héros tout au long de l'aventure. En clair, il pourrait bien être possible de vivre l'histoire sous quatre éclairages distincts, mais patience, il ne s'agit que d'une supputation d'Élizabeth Tessier. Pour le moment, il faut même avouer qu'un certain mystère enveloppe leur identité. Pourtant, par la force de l'investigation, nous avons finalement réussi à en apprendre un peu plus. Au moins sur deux d'entre eux. Le premier se nomme donc Templar, un bon soldat bourru dans le style commando, tandis que le second n'est autre qu'une femme répondant au doux nom de Luger et spécialisée dans l'infiltration. Tiens, tiens. Chacun disposera bien évidemment d'habilités spécifiques, afin d'apporter un aspect tactique non déplaisant. Il sera toutefois impossible de leur donner des ordres, l'I.A. se chargeant de tout une fois de plus. Ah, tiens, petite déception au passage, il sera impossible de piloter des véhicules comme dans Halo. Dommage. Mais que les plus frondeurs se rassurent, l'arsenal s'annonce particulièrement conséquent, puisqu'il rassemble 21 armes de destruction plus ou moins massive. Les développeurs assurent que l'expérience solo (se déroulant sur près de 26 niveaux) a été pensée pour être totalement immersive. Ah, vivre l'enfer de la guerre... Enfin, dernière info de poids : Killzone sera intégralement jouable Online et le head-set de SOCOM devrait être de la partie ! Ouais, n'en rajoutez plus. Enfin si, juste une version jouable, et ça ira...

**Gollum**

## en bref



### L'ÉTÉ FUT CHAUD !

*Du 25 juin au 27 juillet derniers, ce sont plus de 14 400 boîtes de Viagra qui ont été dérobées dans un entrepôt en Seine-et-Marne ! Plus fort, la police ne sait pas encore s'il s'agit d'un vol « en une seule fois » ou plus probablement d'un pillage « progressif ». Espérons juste que les coupables ne se sont pas envoyé les milliers de cachetons d'un coup. Une overdose d'amour estimée à plus de 800 000 euros tout de même...*




### Télex

*Sega s'est associé à Jam Films pour développer une série de courts métrages téléchargeables sur Internet. L'expérience a débuté le 28 juillet dernier, chaque film coûtant 300 yens (environ 2,2 euros). Sega espère ainsi démocratiser le download de contenu chez les utilisateurs de consoles.*

### UN SECRET COLLECTOR

Visiblement ravi de pouvoir de nouveau compter sur le soutien de Square, Nintendo a décidé de lancer une nouvelle GBA SP Collector. Cette dernière accompagnera la sortie de Shinyaku Seiken Densetsu et répond à la douce appellation de « Mana Blue GBA ». Pour les collectionneurs, il faudra débourser 18 300 modestes yens (environ 135 euros). Gling, gling...

### Télex

*Le 41e Amusement Machine Expo (AM Show) se tiendra du 11 au 13 septembre prochain au Tokyo Big Sight Hall. Les principaux développeurs comme Namco, Konami, Sammy et Sega présenteront leurs nouvelles bornes d'arcade. À noter que Capcom n'a pas encore annoncé sa participation !*

### UNE PS2 ET UN CAFÉ, SIOU PLÉ !

Non, vous ne rêvez pas, Sony envisagerait bel et bien d'ouvrir des cafés PlayStation 2 en Corée du Sud. Ainsi, Sony fournirait certains jeux (Armored Core 3, Everybody's Golf 3, Gran Turismo Concept-Seoul, Xi Go, etc.), ainsi que des PS2 spécialement conçues pour l'e-commerce. Après une expérience assez concluante menée au Japon, ce genre d'enseignes pourraient se généraliser à l'avenir. Ce sera un cappuccino et un ICO pour moi...



# en bref



### BOOGIE NIGHT

*Dans la série des records « souuupraaa débiles, mais du coup furieusement indispensables », voici le record du monde de la plus longue danse. Ainsi, 41 danseurs américains de Cleveland se sont succédé pendant (roulement de tambour)... 52 heures et 3 minutes ! Le précédent record n'était « que » de 50 heures et appartenait depuis 1999 à 56 danseurs de Guragon, en Inde. Classe...*




### Télex

*Attention, rumeur : Nintendo pourrait profiter de l'ECTS pour dévoiler une nouvelle puce 3D censée booster les capacités des jeux Game Boy Advance comme le Super FX sur Super Nintendo. À suivre.*

### LA XBOX S'EFFONDRE EN CORÉE...

...euh, enfin son prix en tout cas ! En effet, en écho aux baisses de prix consenties en Occident, la Xbox devrait être vendue 249 000 wons (soit environ 181 euros), au lieu des 279 000 wons en usage jusqu'à présent. Dans le même temps, Sony a déclaré ne pas être prêt à suivre ce mouvement pour le moment. D'un autre côté, Sony a tellement d'avance...




### Télex

*Derryl Peterson, un ancien catcheur retiré depuis 1988, vient d'attaquer Take 2 en justice. Et oui, sur les rings, son nom de scène n'était autre que « Maxx Payne ». Résultat, le gros bébé transpirant réclame 10 millions de dollars. Rien que ça...*

### GBMACABRE

Afin de célébrer le lancement de l'excellent Boktai, première production d'Hideo Kojima sur GBA, Konami a sorti le grand jeu, ou plutôt le petit cercueil. En effet, la version collector (vendue 16 800 yens, soit environ 125 euros) comprend le jeu, plus une console, le tout servi dans un étui en forme de cercueil permettant de ranger sa GBA. En addition, ceux qui avaient précommandé ont reçu un mini-manga (expliquant de manière comique le but du jeu), réalisé par Kojima himself. Bien vu.



# SSX 3








SSX 3 devrait être dans la lignée de ses ancêtres : beau, jouable et fun. Les programmeurs ont délibérément lâché les couleurs flashy, préférant désormais surfer sur le réalisme. La liberté quasi complète dont bénéficiera le joueur est édifiante : une montagne complète, divisée en trois pics. Une fois sur l'un d'entre eux, différentes opportunités de courses, de défis ou de free ride s'offrent à vous. En descendant la montagne d'une traite, vous mettrez juste une demi-heure non-stop ! Excitant ! Pour les nouveautés, lors de vos gamelles, en tapotant le bouton de saut, vous pourrez vous rétablir plus facilement. Outre ses possibilités Online sur PS2, le jeu promet de belles choses avec sa jouabilité sympa, ses effets visuels convaincants et sa bande-son très hype. À donf' dans la dreupou !

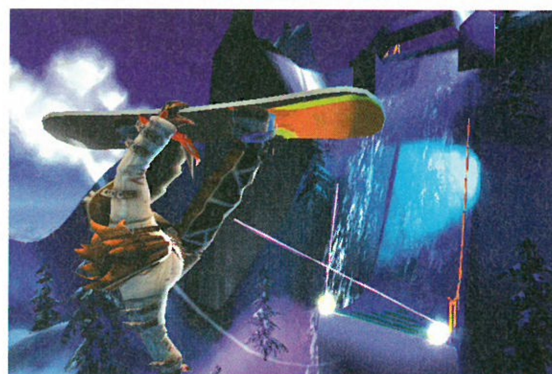


*Descendre et prendre des bosses : voilà tout ce à quoi les snowboarders aspirent...*

**Éditeur : Electronic Arts • Machines : PS2, Xbox et GC • Sortie en Europe : Octobre 2003**

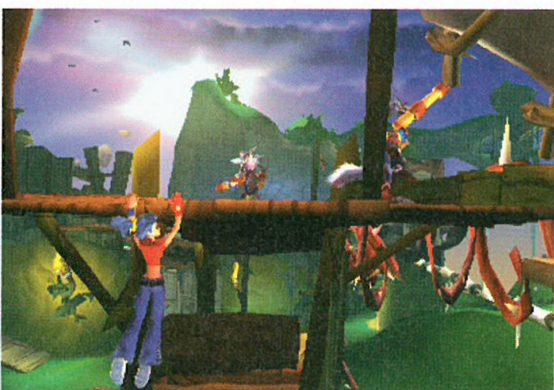


*Une montagne entière à disposition du joueur : ça fait rêver !*



*Les mecs sont tellement doués qu'ils surfent carrément avec leur poste hi-fi !*

# Kya Dark Lineage



*De la plate-forme intelligente et rythmée, voilà ce que nous proposera Kya Dark Lineage.*



Les créateurs de V-Rally planchent sur leur prochain jeu avec ferveur. Kya partira à la recherche de son frère, dans un univers haut en couleur, speed à souhait et gigantesque. Le vent aura une place prépondérante dans le gameplay. Il vous permettra de vous propulser dans les airs et d'atteindre d'autres lieux. En exorcisant et libérant les gentils Nativs, vous aurez accès à des magasins où acheter de nouveaux boomerangs ou bien des mini-jeux. Ces derniers seront jouables en multi et devraient offrir de sacrées parties de rigolade (on a passé l'après-midi à se poiler dessus chez Eden Studios). Il faut donc s'attendre à un titre plate-forme/aventure hyper pêchu. Cependant, il exigera par moments pas mal de réflexes et de jugeote pendant les phases d'infiltration. On vous en reparle plus en détail le mois prochain, promis (NDAngel : j'vous l'jure sur la tête de Snoopy !)...

**Éditeur : Atari • Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Novembre 2003**

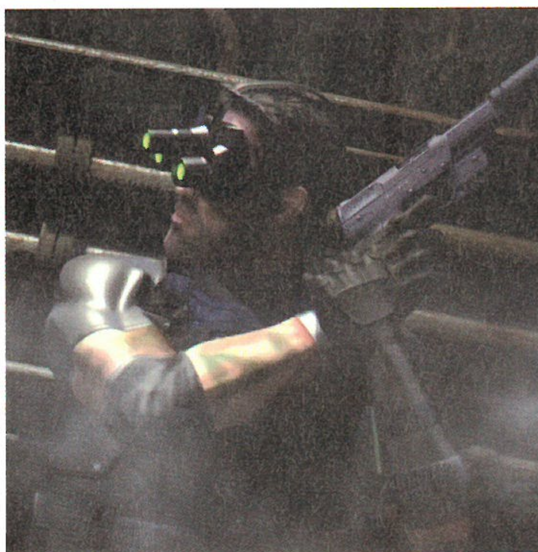


*Les chorégraphies des combats seront dignes d'un film de Jackie Chan.*



**Seul véritable concurrent de Snake, Sam Fisher ne pouvait rester plus longtemps dans l'ombre. Après avoir raté l'E3, Ubi Soft fait monter la pression en dévoilant, au compte-gouttes, son nouveau Splinter Cell. Attention, infiltration...**

Tout avait pourtant débuté au début du mois de mai par un alléchant compte à rebours sur le site d'Ubi Soft. À la clé de ce décompte, une annonce qualifiée « d'exceptionnelle ». 3... 2... 1... Euh toujours rien ! « Désolé les gars, mais l'annonce est reportée sine die. » Hum. Second coup de pression par l'intermédiaire du magazine anglais *MCV*. Ainsi, de la bouche même d'un dirigeant d'Ubi Soft, la confirmation tombait : « Oui nous préparons deux nouveaux Splinter Cell ! » Afin de pousser le vice, cette interview dévoilait même quelques détails supplémentaires.



*Si l'info se confirme, il sera possible d'utiliser les casques de communication de la Xbox et de la PS2. Comment ? Pourquoi ? Mystère...*

# Splinter Cell Pandora Tomorrow






**Éditeur : Ubi Soft**
**Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube**
**Sortie en Europe : 1er trimestre 2004**



*D'après Ubi Soft, la palette de mouvements de Sam s'est largement étoffée. On a hâte de pouvoir nous en rendre compte.*

À commencer par un titre : Splinter Cell Shadow Strike ! Ce volet devait voir le jour début 2004, tandis que le « vrai » Splinter 2 serait attendu pour Noël 2004... et puis patatras... L'E3 passa et Ubi Soft semblait bien décidé à préserver un véritable black-out sur ce titre tant attendu (peur d'une confrontation directe avec le très hollywoodien MGS3 ?). Pourtant, alléluia, une poignée de jours plus tard, les premières photos inondaient le Net. Disons plutôt quelques screens des cinématiques. Autant l'avouer, pour le moment, personne n'a encore vu le véritable visage de cette nouvelle aventure annoncée toutefois comme aussi bien en termes de contenu, d'ambiance, que de réalisation.

## Dernières révélations

Autre chamboulement, et de taille, Shadow Strike a disparu des plannings ! Envolé le new Splinter ? Non, non, disons plutôt qu'il semble avoir changé de nom (à moins qu'il ne s'agisse d'un autre projet ?). Ainsi, Splinter Cell est désormais baptisé Pandora Tomorrow. Moins glamour, certes, mais néanmoins plein de promesses sur le papier. Comme son illustre aîné, cet épisode baignera dans l'univers réaliste et géopolitiquement agité d'Echelon 3, la division des opérations de la National Security Agency. Par souci de cohérence, l'histoire s'inscrira dans la continuité du premier opus et sera de nouveau l'œuvre du scénariste J.T. Perry. Dans un registre plus cosmétique, les moteurs graphique et physique devraient subir de sensibles améliorations. L'objectif reste clairement affiché : peaufiner la crédibilité des environnements. À ce titre, la mise en scène (jugée un peu trop austère par de nombreux joueurs) a bénéficié d'une approche bien plus cinématographique afin de renforcer l'immersion. Un souci qui fait écho à la volonté des créateurs de proposer des niveaux plus ouverts, plus vivants et moins linéaires. Pourtant, la principale innovation du titre tient en un mot : Online ! Pandora Tomorrow sera en effet le premier jeu d'infiltration à proposer des modes de jeu en réseau. Les équipes travaillant sur différentes pistes, nous n'en savons pas plus pour le moment. Ah si, un dernier détail, le Voice Commander de la Xbox et probablement le head-set de la PlayStation 2 devraient être sollicités. Raaaah...



*Point d'honneur des créateurs, le réalisme devrait être encore plus poussé que dans le précédent opus.*

**Gollum**

## en bref



### AIIIE CONFIIIAAAANCE...

*Le procès d'un préparateur en pharmacie vient de s'ouvrir à Munich. Why ? Tout simplement car notre homme, apprenti sorcier à ses heures, proposait des mélanges à base de venin de serpent et d'araignée pour soigner des tumeurs cancéreuses. Voui, voui, moi aussi. Un des patients a reconnu avoir payé près de 3 500 euros pour se faire injecter une douzaine de fois ce « fluide ». Pas mal, c'est allemand...*




### Télex

*Space Channel 5 : Ulala's Cosmic Attack sortira le 12 septembre sur GBA. La réalisation semble plus que fidèle, et voir la belle se trémousser avec classe entre ses mains a chamboulé Angel. À moins que ce soit pourri. Au choix.*

### DU JEU DANS TA MUSIQUE

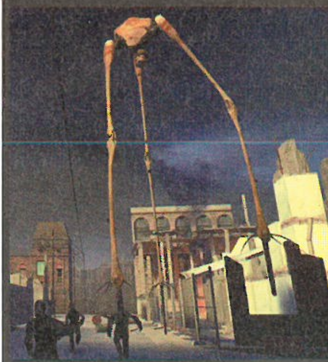
Le groupe de rock « Diffuser » a décidé, hop, parce que c'est trop méga trip cool, d'intégrer Summer et Ice Tray (2 pauvres persos du jeu Outlaw Volleyball) dans leur prochain clip. Voilà, alors la zik en question se nomme « Get it On » et devrait passer en boucle sur les grandes chaînes de djeunz branchouilles. À vos scopes, pour ceux qui ne veulent pas rater « l'événement »...

### Télex

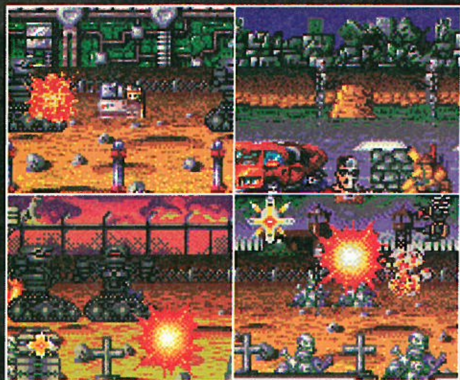
*Artoon, les créateurs de Ghost Vibration sur PlayStation 2 et Blinx sur Xbox (hum, deux titres iiiiinoubliables), seraient en train de co-développer un jeu de baston exclusif PS2, avec les équipes de Melbourne House. Au programme, un mode Story supra complet et de l'action, encore de l'action. Zoupère...*

### HALF-LIFE 2, CA FII PLÉSIR

Alors que la sortie Xbox du démentiel Half-Life 2 semble se préciser (ne demandez pas pour quand), impossible de résister à l'envie de découvrir une nouvelle vidéo de gameplay. Un lien rapidos : http://www.gamershell.com/download_2911.shtml (attention toutefois, le download est assez copieux pour le modem). Et voilà une petite brève en passant, hop, juste pour le plaisir des n'yeux.



## Le TOP des jeux à télécharger sur votre mobile



The Terminator™



Crash Bandicoot©



Rayman 3™



Siberian Strike™





Charmed©



Tom Clancy's Splinter Cell™

# The Terminator™ arrive sur votre mobile

## vous ne le téléchargez pas,
## ous avez gros à perdre...

SFR

PLUS DE PLAISIR

trouvez The Terminator™ directement sur votre mobile SFR
ous connectant sur le portail SFR Multimédi@ / rubrique Jeux / Téléchargement [1]
couvrez aussi les nouveaux jeux Texto et vocaux de SFR en appellant JEUX
e 5389 [2]

hargement à partir de 1,5€ / jeu + coût de la connexion. Liste des mobiles compatibles sur le www.sfr.fr
d'une communication normale + 0,30€ /min.

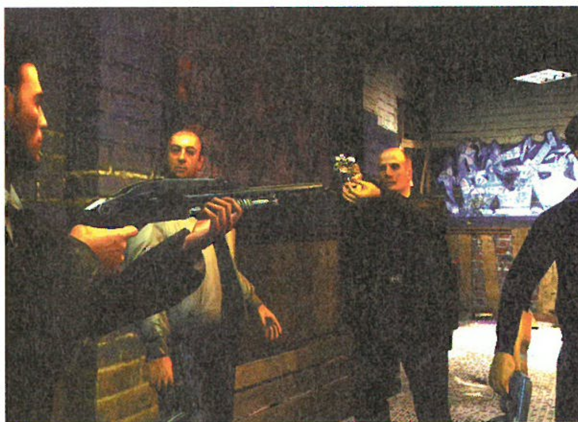


gameloft



groupe cegetel

Il fallait s'y attendre. Max Payne n'en a pas encore fini avec ses angoisses existentielles. Un vrai psychotique, un déglingos de l'intellect. Résultat, avec près de 3 millions d'exemplaires de leur superproduction écoulés dans le monde, les coyotes de Remedy ont décidé de renvoyer leur flic dépressif dans une aventure toujours plus sombre. Reste que, pour être tout à fait franc, les informations circulant sur ce second volet sont actuellement distillées au compte-gouttes. Ainsi après l'officialisation de sa sortie sur PlayStation 2 et Xbox à l'aube de l'année 2004, nous avons appris que l'aventure se déroulerait à New York, en automne. Le gars Max aurait repris du service, avant de se voir accusé d'avoir assassiné un de ses collègues. Pourtant, plutôt que fuir, Mr Payne décide de reconnaître le crime ! Dans la foulée, Sam Lake, scénariste du jeu, révèle avoir conféré un virage bien plus profond à cette suite. Une histoire d'amour pourrait même apporter un peu de piment à l'intrigue...

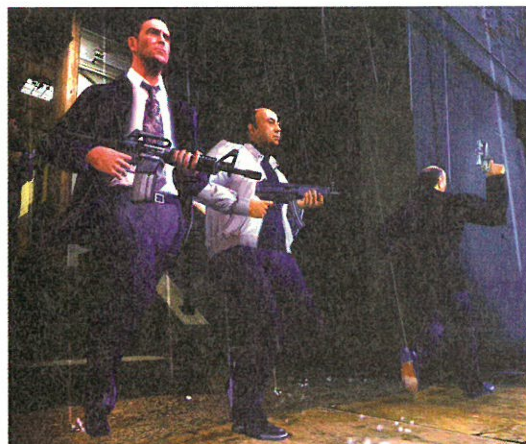

*Max Payne 2 multipliera les scènes d'action intense sans que cela ne s'effectue au détriment d'un background riche et tortueux.*

# Max Payne 2
# The Fall of Max Payne

PS2 XBOX

**Éditeur :** Take 2 Interactive
**Machines :** PlayStation 2 et Xbox
**Sortie en Europe :** Janvier 2004

**Max Payne marque son retour à grand renfort de clichés sombres et violents. Tel un vague puzzle, il était donc temps de partir enquêter afin d'essayer d'en savoir plus sur ce titre, forcément, très attendu. Cogito ergo sum...**



## Un Columbo version « Bad Guy »

Première constatation évidente, le titre semble mettre l'accent sur une véritable introspection de Max, et plus précisément sur sa lente descente aux enfers. Roman noir, action violemment urbaine et phases de shoot scénarisé à gogo... la combo gagnante est de retour ! D'ailleurs, comme les photos permettent de s'en rendre compte, notre héros se veut plus grave, plus mature qu'auparavant. Les traits de son visage se sont affermis, laissant transparaître une délicate expression, habile mélange de tristesse mélancolique et de rage. Un vrai névrosé en somme. Plus marqué, l'homme paraît aussi avoir vieilli. Une situation très « tendance » pour les héros de jeux vidéo. Cela permettrait-il d'imaginer que cette suite se déroulera plusieurs années après le premier opus ? C'est bien possible. Quoi qu'il en soit, le caractère furieusement explosif du titre semble avoir été maintenu. Et c'est peu dire. Le fameux effet de « bullet time » qui permettait de ralentir l'action à la Matrix, et qui a aidé Max Payne à se forger une petite réputation de « shoot stylé », fera bien évidemment son grand retour, avec moult améliorations subtiles. À ce titre, les douilles devraient s'écraser sur le sol à une cadence plus élevée que jamais. L'action



s'annonce en effet trépidante, ne faisant toujours aucune concession lorsqu'il s'agit de dégommer du malfrat. L'ambiance est pesante, les ruelles sont plongées dans l'obscurité et l'aventure est rendue glaciale par les trombes d'eau qui s'abattent. S'il nous tarde de pouvoir juger de la qualité de l'histoire, mais surtout des efforts consentis sur la jouabilité (le vrai cauchemar ayant plombé les portages consoles du premier épisode), un élément fait déjà l'unanimité : Max Payne 2 est beau, ah ça oui. Espérons juste qu'il ne s'agisse pas de sa seule qualité...

**Gollum**

## en bref



### UNEOUF.COM

*Après s'être appelée Katrin Robertson pendant près de 23 ans, une jeune Américaine a décidé de changer de prénom et de se rebaptiser officiellement : GoVeg.com (en gros : « Devenez végétarien.com ») ! Vous l'aurez compris, cette jeune femme est une fervente militante de la cause animale. D'après la charmante GoVeg.com, « il s'agit de pousser les gens à réfléchir et à parler de l'alimentation végétarienne et des droits des animaux ». L'Aaaaamérique...*




### Télex

*Profitant du passage en gamme Budget de Shinobi, Sega Overworks a précisé que cette « nouvelle » version, vendue 3 000 yens (environ 22 euros) au Japon, comprendra en bonus une vidéo preview de Kunoichi. Et ça, c'est happy face-style !*

### LA PLAYSTATION 3 SORT LE...



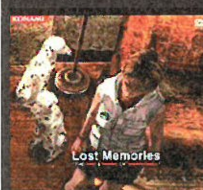
Attention, rumeur ! Un responsable supra anonyme (tiens donc) de Sony aurait révélé quelques « secrets » concernant la PS3. On y apprendrait que cette dernière serait compatible avec la PS2, mais pas avec la PSone. En effet, Sony ne souhaiterait pas avoir plus de 2 consoles en même temps sur le marché. D'ailleurs, la production de PSone s'arrêterait en 2005. Bien évidemment, notez l'emploi supra judicieux du conditionnel. En attendant, euh... attendons. Super. (Notez que ce visuel est bien entendu un fake)

### Télex

*Acclaim a passé un accord avec Bam! Entertainment afin d'assurer la distribution de certains titres en version Pal. Parmi les jeux visés, on retiendra : Wallace & Gromit, Carmen Sandiego : Secret of the Stolen Drum, Le Laboratoire de Dexter et Super Nanas : Relish Rampage.*

### SILENT HILL PERD LA MÉMOIRE

Attention, événement ! Konami a sorti, au Japon, un DVD vidéo exclusif dévoilant mille et un secrets de conception sur la saga Silent Hill ! Baptisée Lost Memories : The Art & Music of Silent Hill, cette somptueuse galette contient des trailers, des illustrations, des musiques, toutes les fins et plus de 200 minutes de vidéo retraçant les moments forts des trois épisodes cultes de la saga ! Tout simplement indispensable !

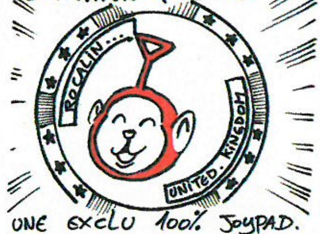


## en bref



### BECKHAM-OKANS VAUT 10£ !

*Selon un récent sondage réalisé en Angleterre, une majorité de Britanniques aimerait que le portrait du Spice Boy, David Beckham, remplace celui de Charles Dickens sur les billets de 10 livres sterling. Winston Churchill arrivait aussi en bonne position, tandis que l'actuel premier ministre, Tony Blair, figure en dernière place de cette « étude » menée par Virgin Money. Pour l'euro, on repassera plus tard…*




### Télex

*Acquire vient d'arrêter la date de lancement de The Way of the Samouraï 2 (Samurai Dô 2) au 9 octobre prochain au Japon. Si les errements du premier opus sont corrigés, le titre pourrait surprendre.*

### ÇA PICOTE DANS LA CABEZA

Toujours en quête d'idées originales pour promouvoir ses jeux, Sony a décidé de passer un accord avec la fime pharmaceutique Ikeda Mohando. Porqué ? Dans le but de concevoir un spray anti-moustiques spécial qui accompagnera la sortie de « Mr Mosquito 2 » ! À noter qu'outre les vidéo games stores traditionnels, le jeu sera aussi dispo dans les pharmacies nippones. N'imp'…



### Télex

*Sega a annoncé le lancement prochain d'une gamme de jeux Budget, baptisée « Sega the Best 2800 ». Vous l'aurez compris, les titres seront vendus 2 800 yens (environ 20 euros). Les premiers jeux annoncés sont Virtua Tennis 2 et Aero Dancing 4, prévus pour le 16 octobre 2003.*

### LA « FOLAÏE » FFX-2



Au cours de l'été, au Japon, Square Enix a publié trois nouveaux CD Final Fantasy X-2 Vocal Collection. Vous retrouverez donc un mini-album Yuna, Rikku et Paine, chacun comprenant 2 chansons inédites propres au personnage de couverture. Une version vocale et une autre instrumentale sont incluses à chaque fois… plus un DVD vidéo avec 2 clips MTV et un FFX-2 Special Movie. Spéciale casdédi à Zique Pad. Yataaa !!!

# Top Spin





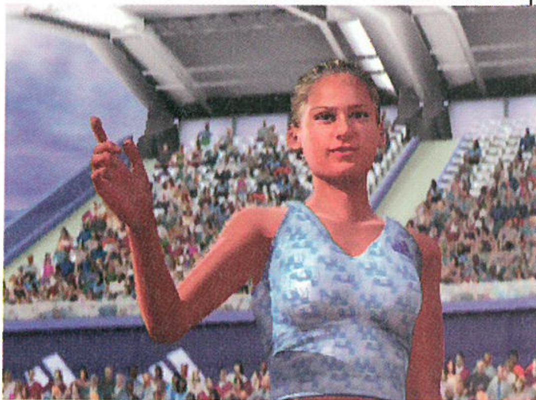
Top Spin n'en finit pas de nous faire baver ! Depuis l'E3, le jeu a encore mûri et risque bien de devenir la référence des jeux de tennis toutes consoles confondues. La réalisation tue plus que jamais la concurrence et la maniabilité s'affine version après version. Simple à prendre en main et bénéficiant d'une jouabilité à deux vitesses, il s'annonce plus élaboré que Virtua Tennis au niveau de la palette de coups. En plus des 16 grands noms de l'ATP, vous pourrez créer de toutes pièces votre avatar virtuel. De nombreux challenges aussi bien Offline qu'Online via le Xbox Live sont prévus. Ça promet de belles soirées entre potes ou à distance. Autant dire que nous avons hâte d'en découdre et de tâter du tamis, les enfants !

**Plume**

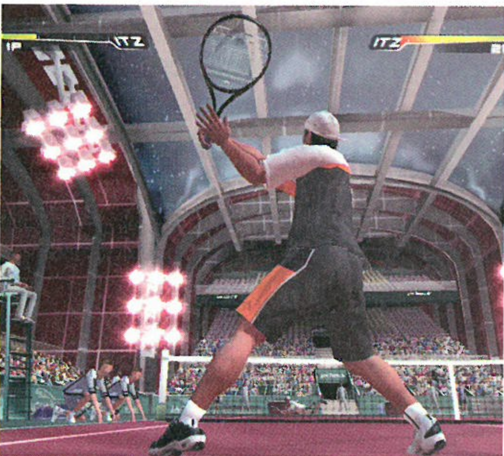
**Éditeur : Microsoft • Machine : Xbox**
**Sortie en Europe : Novembre 2003**




*La décomposition des mouvements est à tomber par terre, prévoyez un coussin.*



*La poupée russe Anna Kournikova est là, modélisée comme jamais…*



*Les parties en double, y a que ça de vrai !*

# Zone Of the Enders The 2nd Runner



Je viens de passer l'après-midi sur cette mouture preview de ZOE 2 et, franchement, je m'en suis carrément pris plein la gueule ! Techniquement et esthétiquement tout d'abord, on s'émerveille sans cesse, tandis que le gameplay ultra speed à base de séquences de shoot gigantesques est complètement grisant… À vous coller des frissons de bonheur dans le dos ! De plus, ce deuxième épisode corrige bien les gros défauts de son aîné, avec des missions moins répétitives et entrecoupées de cinématiques animées du plus bel effet. Le scénario s'annonce d'ailleurs encore plus présent mais surtout bien moins lourd que dans le premier opus, ce qui n'est pas un mal, vous en conviendrez ! Bref, ajoutez à cela les bonus de notre version européenne (deux stages refaits, nouveaux niveaux de difficulté, nouvelles scènes de combat, mode Extra Mission, générique inédit, modèle alternatif de Jehuty…) et il ne vous reste plus qu'à vous incliner devant tant de surpuissance ludo-numérique. Rendez-vous pour le test le mois prochain !

**Julo**

**Éditeur : Konami • Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Fin septembre 2003**



*Le rendu du jeu est tout simplement magnifique !*




*Attendez-vous à un déluge d'effets spéciaux.*

# Tom Clancy's Rainbow Six 3




**Éditeur :** Ubi Soft
**Machine :** Xbox
**Sortie en Europe :** Novembre 2003

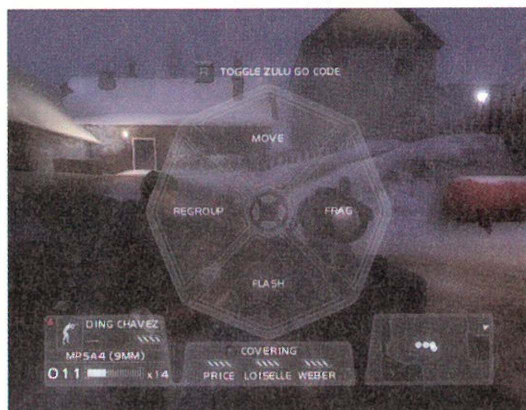
**Y a pas à dire, Ubi Soft tient une licence en or avec Tom Clancy ! Splinter Cell, Ghost Recon, Rainbow Six... Que des gros jeux qui, à chaque fois, se vendent à la pelle. C'est beau le patriotisme !**

La Swat-attitude a toujours tenu une place importante à la rédac. Pendant très longtemps, la série des Rainbow 6 a même été idolâtrée, à tel point que l'on ne compte plus les heures passées à jouer en réseau à Rogue Spear. Oui, l'équipe de Red Storm a tout notre respect. Néanmoins, leurs dernières productions, que ce soit Ghost Recon ou Raven Shield, n'ont pas su convaincre les fans, qui ne retrouvaient pas les sensations d'antan. Du coup, c'est Ubi Soft Canada qui s'est chargé de ce Rainbow Six 3 exclusif Xbox.

## Target Acquired !

Si le concept reste le même, à savoir diriger une équipe de forces spéciales dans des missions anti-terroristes, les développeurs ont choisi de simplifier le tout pour le rendre accessible à un plus grand nombre, mais aussi le rendre plus jouable sur console. Du coup, le planificateur de missions saute (ouf, tant mieux). Il faut donc se débrouiller et donner les ordres en temps réel. Néanmoins, plus question de coacher plusieurs équipes en même temps comme dans les précédents volets, mais une seule composée de quatre soldats. On incarne le leader, Chavez Ding, avec lequel on peut donner des instructions aux trois autres. Le système d'ordres est d'ailleurs très simple, que ce soit au paddle (un seul bouton permet de tout faire) ou en utilisant les commandes vocales avec le casque-micro du Xbox Live. Hélas, on regrette peut-être une trop grande simplicité justement. En effet, il est impossible de donner des ordres individuels. Quelle que soit la situation, les trois larrons resteront groupés. On aurait préféré pouvoir placer chaque membre de la team librement. Quoi qu'il en soit, après l'avoir eu en main, je peux garantir que, malgré ces limitations dues à l'accessibilité grand public, on rentre rapidement dans le trip et on s'éclate. Graphiquement, en plus, le titre exploite le moteur graphique de Splinter Cell, ce qui permet de vous donner une idée de la beauté globale du titre. Et enfin, je conclurai en vous disant que le titre sera compatible Xbox Live à sa sortie (avec la campagne solo jouable à plusieurs !). Ça déchire vieux !

**Angel**




*Le système d'ordres est d'une simplicité enfantine.*



*Au cœur d'Alcatraz, vous voilà pris en plein milieu d'une fusillade. Une bonne gestion de l'équipe est indispensable pour s'en sortir.*




*Moteur de Splinter Cell oblige, la gestion des ombres est extraordinaire !*




*La vision nocturne vous rendra de grands services.*

## en bref



### UN VANDALE TROP PRÉCIEUX

*Un vandale norvégien de 19 ans, qui avait mis à sac des bureaux de l'hôtel de ville de Soerum (c'est par là), a été trahi par sa difficulté à se déplacer sur les talons aiguilles qu'il avait délibérément chaussés pour ne pas laisser ses propres traces de pas. La police l'a chopé alors qu'il tentait maladroitement de courir à proximité de la mairie... Comme c'est ballot.*

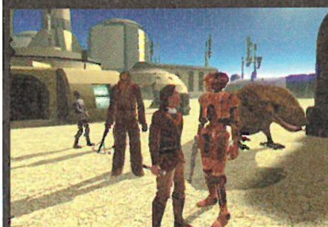



### Télex

*Microsoft souhaite sortir Magatama, un jeu d'action Xbox, d'ici la fin de l'année au Japon. Ça c'est bien. Ce qui est mieux, c'est que le jeu est développé par l'un des ex-programmeurs de Final Fantasy VII et IX. À suivre donc.*

### KOTOR AU FIRMAMENT

Avant de vous ruer sur le Test du captivant Star Wars : Knights of the Old Republic, sachez que le titre de LucasArts et BioWare cartonne aux States, où il s'est écoulé à plus de 250 000 exemplaires en quatre tout petits jours. Il s'agit d'un nouveau record de ventes en termes de rapidité pour un jeu Xbox ! Un succès bien mérité (voir le Test p.100).



### Télex

*Pour septembre, Konami compte sortir en arcade son fameux World Soccer Winning Eleven 2003 Arcade Game Style. Cette nouvelle version (uniquement dispo au Japon) comprendra un mode Online inédit.*

### TENCHU RESSORT DE L'OMBRE



Assez similaire à La Colère Divine, déjà sorti sur PS2, Tenchu : Return from Darkness est prévu pour le courant 2004 sur Xbox. Les petites innovations concerneront notamment l'apparition de deux nouveaux niveaux, quelques ajustements graphiques, ainsi que la présence de 6 zones multijoueurs accessibles via le Xbox Live. De nombreuses cut-scenes inédites viendront aussi renforcer l'immersion. Une excellente initiative pour les amateurs d'infiltration sur « Xboîte ».

**Après lui avoir bourgeoisement accordé notre couv' d'été, nous n'avons pas résisté à l'envie de vous présenter les toutes dernières nouveautés entourant Prince of Persia : The Sands of Time. Un traitement princier que mérite amplement cette envoûtante aventure…**



Vous devrez achever vos adversaires avec la Dague du Temps afin de les réduire en sable et raviver ainsi les pouvoirs de votre arme.



Le bestiaire de l'aventure s'annonce particulièrement riche, chaque ennemi disposant d'une I.A. propre.





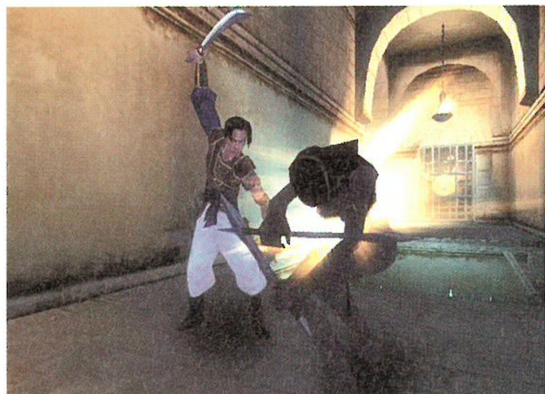

**Éditeur :** Ubi Soft
**Machines :** PlayStation 2, Xbox et GameCube
**Sortie en Europe :** Novembre 2003

# Prince of Persia The Sands of Time

« Avant c'était mieux ». Cruel adage qui sacrifie, sur l'autel de la nostalgie, nombre de créations plus ou moins dignes de leur illustre héritage (c'est marrant, mais je sens que je vais vite m'auto-saouler avec mon laïus métaphysique). Qu'il est en effet ardu de surprendre de nouveau, d'enthousiasmer en parvenant à combiner un zeste de fraîcheur et un soupçon de souvenirs (pour rassurer). La plupart du temps, cette prise de tête cosmique finit par avoir raison de la créativité et cette dernière, immolée par le spectre de la rentabilité, déserte littéralement les tristes « sequels ». Pathétique. Sauf que parfois, un petit miracle se produit ! En l'occurrence, c'est au Canada, dans les studios d'Ubi Soft Montréal (décidément en pleine forme après Splinter Cell) qu'il faut le chercher. Après avoir fait sensation lors de l'E3 2003, et avec le recul, Prince of Persia : The Sands of Time nous apparaît plus que jamais comme Ze méga sourpraïse auf deu cho ! D'ailleurs, si Shigeru Miyamoto en personne a demandé à se faire présenter le nouveau Prince, c'est peut-être que l'adoubement est proche…

## Il y a du ICO dans ce Prince…

…ne serait-ce que par son atmosphère éthérée et la qualité de son immersion. Ainsi, à l'image du jeune héros d'ICO, féerique titre de Sony, le Prince évolue avec grâce. Agile, stylé, véloce, il semble habité d'une âme véritable.



*Les plus attentifs pourront remarquer que des animations faciales ont été introduites pour souligner les sentiments des personnages.*



*Lorsque vous serez au cœur de l'histoire, les énigmes et autres mécanismes seront très nombreux. Back to the roots !*

Sentiment renforcé par une prise en main impressionnante d'intuition. Et pourtant, ce personnage, tout droit sorti des plus captivants contes des *Mille et une nuits*, possède une palette d'habilités à faire pâlir n'importe quel animateur. Un travail titanesque, regroupant plus de 700 attitudes distinctes, qui aura toutefois été abattu par un seul et même homme : Alex Drouin. Un nom à retenir tant la prouesse aussi bien technique qu'esthétique devrait faire date. Mais sa force, The Sands of Time la puise surtout dans la cohérence de son univers. Dans cette sensation si unique de croire que l'on évolue dans un palais bel et bien existant. Tout est ici régi par des règles bien établies. Du scénario rompant avec le train-train de la « princesse à sauver », en passant par les finesses de gameplay (marcher sur les murs, ralentir le temps, voir dans le futur) qui, à défaut d'être inédites, se révèlent, pour une fois, bien exploitées, sans oublier la réalisation graphique soignée (textures fines et variées, choix de coloris chaleureux, effet de lumière évanescente enchanteur) et l'ambiance sonore délicieusement enveloppante. Oui, la magie opère bel et bien. Le Prince ne sera pas esseulé puisqu'une demoiselle, Farah, l'accompagnera un bout de chemin. Plus fort encore, l'essence même du titre original a été préservée. Le challenge s'annonce ainsi corsé, les énigmes distillées avec parcimonie, les pièges savamment étudiés et les lames redoutablement aiguisées. Si les créateurs parviennent à maintenir leur degré d'exigence à l'ensemble de la production, tout en offrant une durée de vie décente, ce Prince of Persia pourrait bien faire sensation. Un vent de fraîcheur s'apprête à souffler cet automne…

**Gollum**

## en bref



### CASSE-TOI EL DIABLO !

C'en est fini de la mythique route 666, surnommée « Route de l'Enfer » ou « Route du Diable ». Ainsi, le Nouveau-Mexique a décidé de la rebaptiser en une bien lisse « Route 491 ». La route, l'une des plus dangereuses de l'État, serpente dans les montagnes sur 160 km. À cause de son mauvais état, elle affiche un ratio mort par kilomètre parmi les plus élevés du monde. Entre superstition et goudron, l'administration a tranché !




### Télex

*D'après certaines rumeurs, Electronic Arts serait en train de développer un nouveau James Bond exclusif à la GameCube. Son titre ? 007 GoldenEye 2 ! Raah, booon çaaa !!!*

### ATARI BANQUE AVEC MATRIX

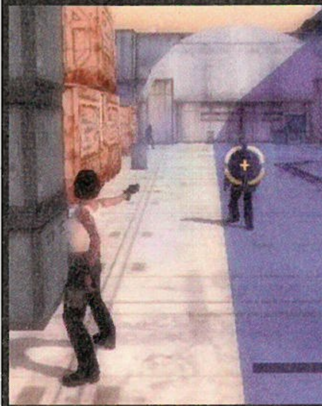
Atari a annoncé avoir d'ores et déjà vendu 2,5 millions d'exemplaires d'Enter the Matrix, depuis son lancement le 15 mai dernier. L'éditeur s'attend à écouler un total de 4 millions d'unités avant la fin de l'année. Dans le même temps, les analystes économiques ont calculé qu'en dessous de cette barrière (les fameux 4 « miyons » !), Atari ne ferait pas de profit. Le développement aurait en effet coûté 47 millions de dollars, sans parler des royalties à verser aux Wachowski brothers. Chaudard.

### Télex

*Namco a enfin officialisé le sous-titre du prochain épisode de Xenosaga. Il s'agira de Xenosaga Episode II : Jenseits von Gut und Boese. Traduction siou plé : Au-delà du Bien et du Mal. Voilà, maintenant vous savez tout.*

### CHASSEUR DE CABEZA

Sega continue à doucement lever le voile sur Headhunter : Redemption sur PS2 et Xbox. Vous incarnerez une jeune femme nommée Leeza X, qui viendra épauler Jack Wade, désormais plus âgé. Des effets de lumière saisissants apportent une touche particulière à ce titre toujours orienté action/infiltration.





## en bref

### LAISSE-MOI VIVRE, MÉDOR

*À Moscou, des secouristes, venus aider un homme victime d'un accident vasculaire, ont été incapables de l'approcher, tant son chien montait férocement la garde auprès de son maître ! La police, appelée en renfort, a dû carrément abattre la bête prise de zèle, mais trop tard. Le chien, meilleur ami de l'homme ?*




### Télex

*Pour le premier trimestre de l'exercice 2003/2004, Atari annonce un chiffre d'affaires consolidé de 222,4 millions d'euros et un bénéfice net de 11,6 millions d'euros. Du coup, au 30 juin 2003, la dette du groupe n'atteignait plus que 411,7 millions d'euros. Et bé...*

### SEGA AVANCE PAR LÀ...



Histoire de prouver à ses gentils actionnaires qu'il assure un max, Hisao Oguchi, nouveau patron de Sega, a dernièrement déclaré plein de trucs passionnants. Tout d'abord que les discussions de rapprochement avec Namco étaient au point mort, mais que la piste Sammy restait d'actualité. Autre objectif : renforcer la présence de Sega aux States. Ah, au fait, dans la foulée, il aurait annoncé vouloir instituer un programme de dividendes d'ici 3 ans. Courage...

### Télex

*L'EyeToy remporte un franc succès en Europe, où 250 000 unités ont déjà été écoulées sur les 500 000 qui composaient le stock initial. Un add-on, baptisé « Groove », sortira au mois de novembre 2003, suivi d'un volet « Sport ».*

### STAR TREK FOUT LA ZONE !

Chez Activision, on est supra fâché ! D'ailleurs, l'éditeur américain vient d'intenter un procès à Viacom, à qui il reproche de ne pas suffisamment promouvoir sa licence Star Trek comme convenu. En effet, Activision, qui possède les droits d'exploitation en jeu de la série, a vu la notoriété de cette même saga décliner (ce qui équivaut à moins de ventes), sans que Viacom, qui produit les films et TV shows, ne réagisse. Du coup, hop, procès. Sont comme ça les Ricains...



Made in Europe

# Need For Speed Underground








Le prochain Need For Speed a au moins comme premier avantage de nous éblouir. D'ores et déjà, la version PS2 présentée nous a mis face à du jamais vu, visuellement parlant. À l'aide d'effets de blur classes, d'un rendu de l'asphalte hallucinant et d'autres artifices, les courses (de nuit uniquement) paraissent juste sublimes de beauté et de vitesse. Customiser une des quinze bagnoles licenciées avec de nouvelles parties ou la repeindre et l'essayer sur une course illégale réjouira le kéké enfoui en chacun de nous (NDAngel : ben non justement...). Il faudra tout de même faire attention à ne pas trop cabosser l'engin, gestion des dommages oblige ! Jouable Online (uniquement sur PS2, ourgh !), NFS Underground a tous les atouts pour frapper fort, très fort, lors de sa sortie.

**Plume**

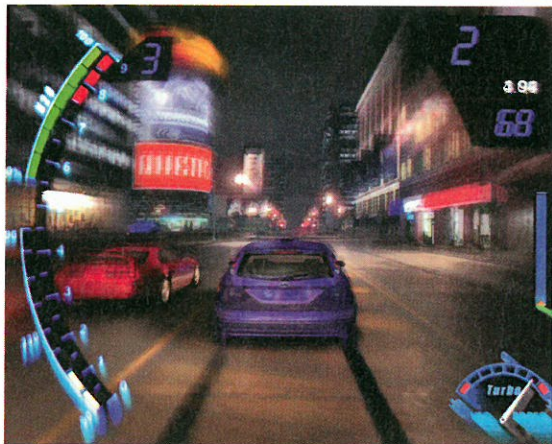
**Éditeur :** Electronic Arts
**Machines :** PlayStation 2, Xbox et GameCube
**Sortie en Europe :** Novembre 2003



*Les flammes bleues sur une carrosserie jaune... Voilà qui est esthétiquement discutable !*



*Non, ceci n'est pas tiré d'une cinématique, c'est bien le jeu sur Xbox.*



*Les différents effets spéciaux ajoutent une touche de charme et de classe. Quelle préciosité !*

# SoulCalibur II








Ayé, l'un des jeux de baston les plus attendus du moment s'apprête enfin à atterrir en France, grâce à Electronic Arts (pour les moutures PS2 et Xbox tout du moins). Nous n'avons pas eu la version GC sous la main pour le moment, mais côté PS2, en tout cas, je vous annonce avec bonheur qu'une option 60 Hz sera bien dispo (cela va de soi sur Xbox) ! Mieux encore, pour les plus bourgeois d'entre vous, notez également qu'un mode « Progressive Scan » (qui concerne les télés les plus modernes et les plus reuch') sera également de la partie ! De plus, tous les menus seront traduits en français, tandis que les provocations de début de combat se verront affublées de sous-titres en bas de l'écran... Bref, EA n'a pas pris cette localisation à la légère. « Ça fi plisir ! » Pour couronner le tout, de nouveaux personnages jouables seront intégrés (Lizardman, Assassin et Berserker), avec sûrement encore d'autres surprises à découvrir dans notre test du mois prochain, qui fêtera dignement l'arrivée chez nous de ce monument de la baston !

**Julo**

**Éditeur :** Electronic Arts (PS2, Xbox), Nintendo (GC)
**Machines :** PlayStation 2, GameCube et Xbox
**Sortie en Europe :** Fin septembre 2003




*SoulCalibur II est un jeu de baston extrêmement jouable, fun et juste magnifique à reluquer. Un hit en puissance, quoi.*

*Chaque version possède son personnage inédit, avec Heihachi sur PS2, Link sur GC et le très dark Spawn sur Xbox.*

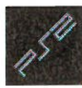








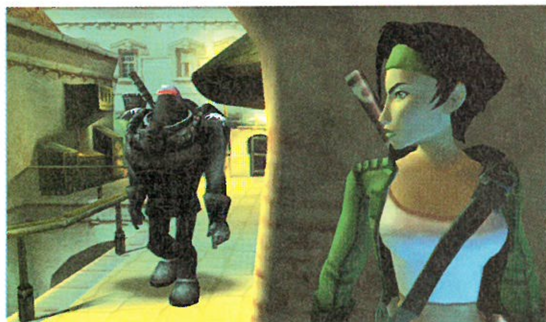
# Beyond Good & Evil






**Éditeur :** Ubi Soft
**Machines :** PlayStation 2, Xbox, GameCube
**Sortie en Europe :** Novembre 2003

**Après 4 ans d'un boulot acharné, Beyond Good & Evil entre dans la phase finale de son développement. Le contenu nous apparaît plus clair, tout comme la folle envie qui nous tiraille d'y jouer au plus vite !!!**



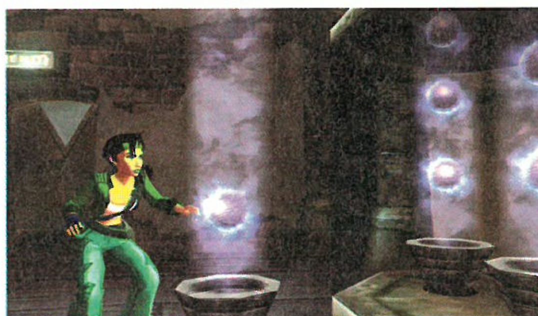
On vous l'affirmait haut et fort dans notre numéro de juin : Beyond Good & Evil sera officiellement candidat au titre de jeu le plus classe du monde. Sachez juste que cette merveille a quelque peu changé depuis l'E3. En bien, je vous rassure. Le cœur du gameplay s'est enfin dévoilé. Vous pensiez que BGE allait être un énième jeu de plate-forme/aventure avec, en plus, quelques clichés à prendre ? Que nenni. Le centre du jeu sera le reportage et la recherche de photos compromettantes. D'ailleurs, le scénario nous est apparu plus clair : une invasion d'extraterrestres baptisés les DomZ menace la belle planète Hyllia. Néanmoins, une organisation du nom de Section Alpha défend les compatriotes de notre héroïne-reporter-orpheline, Jade. Mais cette dernière va découvrir par le biais du groupe rebelle IRIS que le monde entier est dupé par cette armée. Son rôle consistera à glaner des preuves en s'infiltrant et à user de son objectif à des fins informatives. Michel Ancel nous déclare à ce sujet : « Il y a quelques mois nous vous présentions un jeu assez patchwork avec des séquences différentes et difficiles à connecter entre elles. Mais le cœur du gameplay sera le travail de reportage politique de Jade. Cela contraste avec les productions actuelles. » Pour preuve, elle tient son appareil photo sur les nouveaux visuels et elle ne saute pas, contrairement à un jeu de plate-forme classique.



*Votre premier moyen de transport fera un peu pitié comparé aux bagnoles de style Blade Runner que vous croiserez.*



*C'est aussi ça être un bon journaliste : savoir se sortir des griffes des pires streums.*



## Mike Donovan chez les Hylliens

Au chapitre des changements, on note que Jade a subi un ravalement de façade. Son nez et sa mâchoire ont été retravaillés et lui offrent un rendu plus vrai. Elle semble plus mûre avec une coupe de cheveux plus garçonne et un bandeau. Et pour paraître plus chic dans sa manière de s'habiller, elle a viré ses fringues de teenager au profit d'une vraie panoplie de baroudeuse ; façon de montrer qu'elle est plus responsable. Cette recherche de maturité présente dans le scénario et dans l'apparence de l'héroïne se retrouve dans les décors, salis et vieillis par le temps. Les développeurs nous ont fait comprendre qu'un bâtiment qui a un background n'était pas tout propre et tout chatoyant comme au premier jour. Et c'est rudement vrai, surtout lorsqu'on voit le rendu actuel, appliqué également à l'eau qui ne sera pas d'un bleu limpide dans tous les recoins de la planète. Autre point qu'il nous a été permis de voir : la mise en scène proprement hallucinante. Certains moments-clés de l'action seront juste ralentis avec une musique redoublant de volume histoire d'accentuer le côté héroïque de la situation. Avec tout ça j'oublie de vous parler du nouveau suivant de Jade. Après Peyj' le cochon, Jade rencontrera Double H, un ancien militaire humain travaillant avec l'IRIS et capturé par les Alphas... Bref, en attendant de saisir un scoop avec Jade, voici les dernières infos sur le jeu.

**Plume**

## en bref



### L'ANGLETERRE SE RAPPROCHE

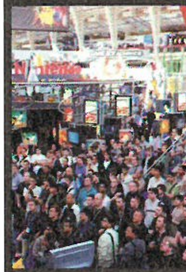
*Mercredi 30 juillet, L'Eurostar a établi un nouveau record de vitesse ferroviaire en Grande-Bretagne, en roulant à 334,7 km/h. Ce record a été réalisé sur un nouveau tronçon à haute vitesse de quelque 75 kilomètres, entre le tunnel sous la Manche et la localité de Gravesend. Yeaaaah, à nous les press tours express à London ! (Pour info, le TGV français détient un record à 512 km/h !)*




### Télex

*Les Pokémon restent toujours aussi vivaces ! Nintendo annonce en effet avoir écoulé pas moins de 500 000 exemplaires de Pokémon Rubis et Pokémon Saphir (en cumulé). Et ce uniquement pour la première semaine d'exploitation !*

### PLAYSTATION EXPERIENCE 2003



Sony CEE vient de nous communiquer la liste des titres présents au PlayStation Experience 2003 (ouvert au public !), qui se tiendra du 28 au 31 août 2003 au London Earls Court. Oui, c'est en Angleterre, en marge de l'ECTS. Parmi les principaux titres présentés, on retiendra : Kya Dark Lineage, Dragon Ball Z Budokai 2, Colin McRae 04, FIFA 2004, SSX 3, Metal Gear Solid 3, Pro Evolution Soccer 3, Gran Turismo 3, Time Crisis 3, Prince of Persia... Il y a quelques Eurostar qui partent là, tout de suite ! Zou...

### Télex

*Toujours sur la brèche, Namco a acquis les droits de développement et d'édition de jeux mettant en scène Snake Plissken, le héros de New York 1997 et Los Angeles 2013 de John Carpenter. Kojima doit bien sourire...*

### FFXI, TOUJOURS PLUS HAAAAUUUUT




Gros coup de gueule de pure frustration : yalaaaa, sortez Final Fantasy XI en Europe ! En attendant une réponse bien fantomatique, rappelons que Square Enix a récemment sorti un nouvel Expansion Disc, appelé « Rise of Ziraat », comprenant une nouvelle région (Tu-Ria), de nouveaux monstres, de nouvelles zones de transport en Chocobo... On n'en peut plus d'attendre !



en bref

***OLDIES BUT GOODIES***

*Vente aux enchères record pour la maison Profiles in History, qui mettait en vente près de 360 articles liés au cinéma hollywoodien. Parmi les top-sellers, le costume de Superman, vendu près de 150 000 dollars, ainsi que les gants portés par Arnold Schwarzenegger dans Terminator 2. L'année dernière, une vente similaire avait vu le fauteuil de commandement du Capitaine Kirk partir pour 306 000 dollars !*




Télex

*Eidos a dévoilé une liste de jeux prévus pour le prochain exercice fiscal, et, dans le lot, un fameux Hitman 3 : Contracts. Rien de plus sauf une date : été 2004. Chaud, chaud...*

***ÇA FIII PLÉÉÉÉSIR***

Dans la série des « Nintendo est trop happy du retour de Square », voici le (attention, prenez votre respiration) « Final Fantasy Crystal Chronicles Crystal White GameCube Bundle Pack ». Youch, vous pouvez respirer ! La fameuse machine, toute de blanc vêtue, n'est dispo qu'à la pré-réservation et comprend une Crystal White GC, un Game Boy Player, une carte mémoire, un joypad (la manette, pas le mag) et le jeu bien sûr. Yata !



Télex

*Outre Gran Turismo 4, Polyphony Digital bosse sur un autre méga-hit potentiel. Ce dernier devrait être dévoilé lors du prochain Tokyo Game Show. Vite, vite.*

***L'ULTIME RESIDENT BOX***

Elle est juste magnifique et risque de faire craquer tous les collectionneurs ! Voici la Biohazard Collector's Box pour GC ! Disponible depuis le 7 août au Japon, ce magnifique collector comprend Biohazard Ø, 1, 2, 3 et Code : Veronica, plus le fameux Wesker's Report File Vol. 1 et 2, pluuuuus 2 cartes mémoire ! La tuerie absolue, surtout qu'il faut une petite clé pour ouvrir le tout. Reste un grand absent : Biohazard 4. L'occasion (probable) pour Capcom de ressortir un énième pack supra collector après sa sortie ! J'oubliais le prix : 19 800 yens, soit environ 140 euros.




# Dragon Ball Z Budokai





Avec cette adaptation sur GameCube, Atari s'apprête à nous donner un petit avant-goût de ce que sera Budokai 2... Comment ? Eh bien tout simplement en modifiant le traitement graphique et en passant enfin à la vitesse cel shading qui va bien ! Comme vous pouvez le constater, ce menu changement ravira nos pupilles, c'est certain. Mis à part cette réjouissance d'ordre purement visuel, le fond du jeu ne devrait pour sa part pas changer d'un iota. Possesseurs de GameCube et fans de la série seront sûrement aux anges rien qu'à l'idée de pouvoir profiter de ce surprenant jeu de baston, même si tout cela sent quelque peu l'adaptation opportuniste... En effet, le très attendu Budokai 2 est d'ores et déjà annoncé sur PS2 pour la fin de l'année !

**Julo**

**Éditeur : Atari • Machine : GameCube**
**Sortie en Europe : Octobre 2003**




*Très fidèle à la série, l'excellent mode story de Budokai représente un pur moment d'extase chez les fans de DBZ.*





# Fire Warrior

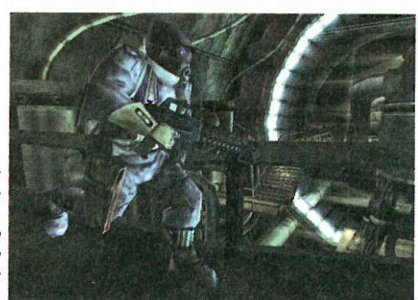




Je reviens tout juste de chez THQ, d'où j'ai pu prendre quelques petites nouvelles de Fire Warrior. Rappelons aux ronfleurs du fond de la classe que ce FPS très porté action exploite la juteuse licence de Warhammer 40.000 : une aubaine pour les fans de cet univers franchement riche et travaillé. Les développeurs de Kuju ne se sont d'ailleurs pas privés de leur faire plaisir, en respectant toutes les subtilités, bien entendu, mais aussi en ajoutant quelques éléments inédits qui seront ensuite repris par Games Workshop. La classe. Concernant le jeu à proprement parler, on sent immédiatement que les développeurs se sont inspirés de Halo (pour la jouabilité, avec notamment le système de bouclier), mais aussi de Medal of Honor (des scripts assez immersifs sont très présents le long les niveaux). Côté technique, ça s'annonce fluide et plutôt propre. Seul gros hic pour le moment : une I.A. vraiment pas top, qui pourrait gâcher le plaisir. Finissons tout de même avec une nouvelle réjouissante, puisqu'un mode Online (jusqu'à 8 joueurs) sera bien intégré. Allez, verdict sans concession dès le mois prochain.

**Julo**

**Éditeur : THQ • Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Fin septembre 2003**



*Le jeu comprendra en tout 21 niveaux, pour une aventure d'une quinzaine d'heures environ.*



*L'histoire vous propose d'incarner un jeune soldat de la race Tau, Kaïs, qui part un beau matin pour son baptême du feu...*



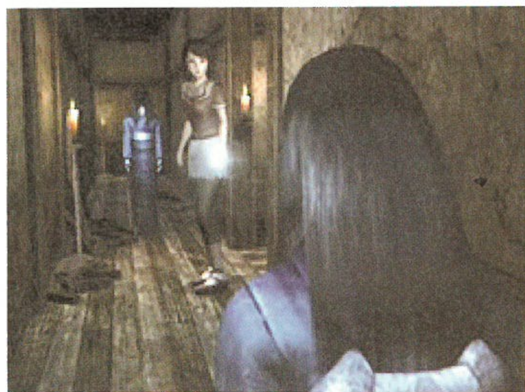
# Project Zero 2 Crimson Butterfly





**Éditeur :** Tecmo
**Machines :** PlayStation 2 et Xbox
**Sortie en Europe :** Hiver 2003

**Un trip macabre entre deux sœurettes bien glauques, ça vous branche ? C'est en tout cas ce à quoi vous convie Tecmo grâce à un Project Zero 2 plus effrayant que jamais. Assurément l'un des titres les plus attendus de la rédac ! Ouaip, rien que ça, cash, tac tac !**



*Mayu devra fréquemment affronter plusieurs spectres à la fois. Trouillomètre au maximum.*

Project Zero premier du nom restera comme l'un des grands souvenirs ludo-numériques de ma modeste existence. Ces soirées lugubres où l'angoisse la plus étouffante accaparait mon esprit resteront gravées à jamais dans mon inconscient, comme dans celui du père Julo. Nous avions en effet chacun vécu l'aventure en parallèle. Chacun à son rythme, chacun avec sa perception des événements qui secouaient le manoir Himuro. Project Zero narrait une histoire tortueuse d'une efficacité tonitruante. Une esthétique recherchée, des rites nippons cruellement glauques, un rythme à couper le souffle, une ambiance à faire gémir des corbeaux… L'apothéose du Survival/Horror. Aujourd'hui,

*La réalisation semble affinée, tandis que la mise en scène devrait garantir de bons moments de flippe.*



*L'éternel appareil photo mystique restera votre arme de défense. De nouvelles options pourraient toutefois faire leur apparition.*

alléluia, que toutes les divinités de l'épouvante soient louées, Tecmo s'apprête à nous terroriser de nouveau avec Project Zero 2 : Crimson Butterfly ! Tout débute par une nuit sans lune au cours de laquelle Mio et Mayu Amakura, deux insouciantes sœurs jumelles, ont décidé de retourner dans le village de Kaijin où elles ont passé tant d'années de leur enfance. Après avoir défié les ténèbres et s'être remémoré les rites qu'elles avaient effectués en s'amusant, leur attention finit par se porter sur un somptueux papillon rouge pourpre… Envoûtée par cette vision, Mayu sent l'irrépressible envie de suivre l'éphémère animal. Si elle savait…

## « Are you afraiiiiid » ?

Lors de l'E3 dernier, avec Julo, nous nous étions attardés devant la captivante vidéo de présentation. D'ailleurs, comme deux bons beaufs américains, hop, une scène macabre, et nous poussions des cris d'horreur de fillette chétive. Sauf que nous n'avions pas remarqué qu'un vieux monsieur japonais nous observait en fourbe. Ce dernier finit par se retourner lentement (tellement à fond, son visage nous a presque fait sursauter… de vraies fiottes) avant de gémir un terrible « Are you afraiiiiid ? ». Mais grave ! Pourquoi ? Tout simplement car l'histoire semble cette fois-ci encore plus travaillée, renforcée par la relation entre les deux sœurs naviguant entre l'émouvant et le malsain. À ce titre, Mayu, l'aînée, porte depuis l'enfance une blessure à la jambe infligée par sa cadette, Mio, qui cherche désormais à la protéger en permanence afin de se faire pardonner. Des réminiscences d'ICO ? Peut-être bien. En attendant, au fil de l'aventure, les deux sœurs multiplieront les rencontres marquantes, comme celle d'Itsuki Tachibana, un jeune homme aux cheveux d'argent, obsédé par l'idée de fuir ce village damné, sans parler de Seijirô Makabe, un étrange savant muni d'une non moins mystérieuse mallette. Pour les fans, sachez que l'appareil photo mystique fera aussi son retour, probablement renforcé par quelques options inédites. Plus vaste, plus riche, et espérons-le, encore plus traumatisant et inventif, Project Zero 2 s'annonce d'une farouche efficacité. Maximum « trouillidade » !

**Gollum**

## en bref



### CANARD'EAU

*Top délire ! Lâchés en plein Pacifique, il y a plus de onze ans, les rescapés d'une armada de 29 000 canards, tortues, grenouilles et castors en plastique seraient en vue des côtes britanniques ! Passagers d'un cargo parti de Hong-Kong, ces « zanimaux » ont dû affronter, pendant près de 4 200 jours, les déferlantes de l'océan… après que leur conteneur se soit décroché. Le plus funky des tours du monde.*




### Télex

*Tecmo peaufine son Project Zero 2 et vient d'embaucher le très chantant Tsukiko Amano. Ce dernier interprétera avec un brio incomparable le thème nommé « Butterfly » (Papillon). Tecmo compte bien faire au moins aussi bien que le premier volet (d'ailleurs excellentissime) qui s'était vendu à 130 000 exemplaires au Japon.*

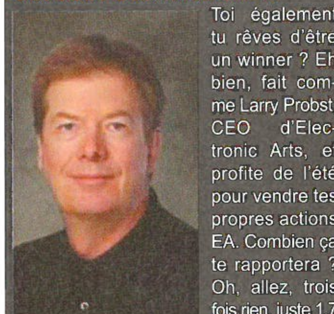
### CA BOUGE CHEZ EIDOS !

Suite aux mauvaises critiques (presse et joueurs) qui ont plombé Tomb Raider L'Ange des Ténèbres, Eidos a décidé de retirer le développement de la saga à Core Design, pour le confier à Crystal Dynamics. Un vrai séisme (le film fait un bide aux States à cause de la mauvaise pub du jeu). Dans la foulée, l'éditeur a décidé de changer de logo. Ce dernier est censé refléter la capacité de la marque à aller de l'avant, son adaptation permanente aux évolutions de la nouvelle technologie, et tout, et tout.

### Télex

*Afin de concurrencer l'Aibo de Sony, Sega s'apprête à lancer un petit chat robotisé. Il comportera 14 senseurs et réagira à son environnement. Le prix ? Seulement 29 800 yens (220 euros), des caresses, en somme…*

### QUI VEUT DES MILLIONS ?



Toi également tu rêves d'être un winner ? Eh bien, fait comme Larry Probst, CEO d'Electronic Arts, et profite de l'été pour vendre tes propres actions EA. Combien ça te rapportera ? Oh, allez, trois fois rien, juste 1,7 million de dollars ! Ah, et puis, tu as aussi le droit de récidiver, car notre ami avait déjà fait le coup en mai dernier, en engrangeant cette fois-ci 5,6 millions de dollars. En gros, ça lui fait un été à plus de 7 millions de dollars cash. De quoi se payer de belles vacances. C'est facile la vie, finalement…

en bref 

### NESSIE PART EN CHINE

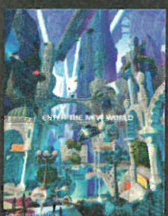
*En Chine, d'étranges créatures semblent hanter le lac des montagnes Changbai. Un remake du célèbre monstre du Loch Ness ? Visiblement, puisque la dernière « apparition » en date remonte au 11 juillet dernier. Des cadres du gouvernement local auraient ainsi aperçu, sur une période de 50 minutes, « plusieurs formes mouvantes pouvant aller jusqu'à 20 créatures », là où les bêtes se seraient déjà montrées 5 fois ! Les X-Files peuvent rouvrir...*




### Télex

*D'après Nobuo Uematsu, compositeur des Final Fantasy, le prochain volet (FFXII) se détachera nettement des derniers épisodes et marquera un retour à l'esprit de FFIX. Back to the heroic fantasy ? Réponse en septembre, normalement...*

### LE NOUVEAU LEVEL 5



Alors que les p'tits gars de Level 5 sont en train de périr à la tâche (ils développent actuellement les colossaux True Fantasy Live Online et Dragon Quest VIII), voici qu'ils annoncent un nouveau projet ! Pour le moment baptisé sobrement « Next RPG », ce titre devrait être Dark Chronicle 2. Une aventure qu'on annonce plus sombre que ses prédécesseurs. C'est sûr, ils vont mourir au boulot.

### Télex

*Square Enix a publié les résultats de son premier trimestre pour l'exercice fiscal 2003/2004. Le chiffre d'affaires atteint les 8,2 milliards de yens (61 millions d'euros) pour un profit estimé à 660 millions de yens (4,9 millions d'euros). La magie des fusions...*

### LA RUMEUR VENUE DE L'EST

Énorme rumeur pour les fans de RPG nippons. Après avoir publié Front Mission 1st sur PSone, Square Enix pourrait bien adapter des remakes de Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2) et Final Fantasy III, deux jeux qui n'ont jamais vu le jour en Occident. Et là, ce serait la maxi baboulerie. Ne reste plus qu'à espérer que tout cela ne soit pas que du vent. Hop, un cierge.



# FIFA 2004

Made in Europe

Ils ont refait le match ! Après des années de disette sportive, EA a décidé de couver deux ans pour nous pondre une édition 2004 de haute volée. Avec une véritable volonté de recentrer le titre vers la simulation et d'être enfin compétitif vis-à-vis de la série des PES, FIFA 2004 s'annonce comme un concurrent très sérieux au titre de meilleur jeu de foot. Le système de contrôle des joueurs sans ballon, qui permet de gérer les appels de balle, fait forte impression et les déplacements du bloc équipe, en fonction de la position du ballon, permettent de bien construire le jeu. Surtout que les passes ont été entièrement revues pour plus de précision. En défense, le « pressing » fait son apparition. On peut désormais se jeter pour récupérer la balle ou appeler un second joueur en renfort. Même les corners font dans l'originalité, avec un principe de démarquage à base de tirage de maillot et de coups de coude dans les dents. Fans de foot, réjouissez-vous, FIFA 2004 va jouer de nouveau le titre.

**Dag**

**Éditeur :** EA
**Machines :** PlayStation 2, Xbox et GameCube
**Sortie en Europe :** Fin septembre 2003




*La bataille est rude sur les corners : démarquage avec tirage de maillot, coups de coude... Mais une fois démarqué, c'est le but quasi assuré.*









*L'équipe des coiffeurs est au grand complet parce qu'ils le valent bien. Toutes les licences remises à jour sont au programme.*

# Judge Dredd Dredd vs Death



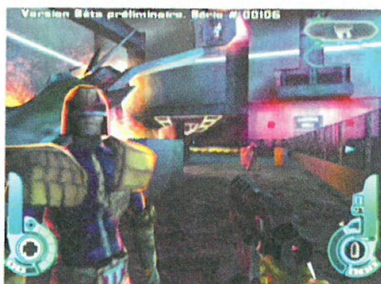
Judge Dredd est un super héros qui a la super classe, dixit Angel, son plus grand fan. En comics sûrement, mais en version jeu vidéo c'est une autre histoire, à base de popopo, bling blam bloum et je te shoote la tronche. Un FPS ultra basique et bourrin dans lequel on arpente la ville futuriste de Mega City One, à la recherche de délinquants à arrêter, tout en blastant du zombie ou de l'alien avec effusion d'hémoglobine ou de liquide verdâtre à profusion. Les environnements sont fidèles à la BD d'origine et ça fait plaisir certes, mais les déplacements saccadent un peu trop pour apprécier la balade. L'I.A. de ses coéquipiers n'est pas au beau fixe, tout comme celle des ennemis. Ça fait beaucoup de défauts à corriger avant la sortie du titre. On pourra tout de même essayer les modes Arcade, Scénario ou Multijoueur, avec pour chacun une histoire et des personnages du célèbre comics à incarner, comme le juge Anderson. On n'est pas franchement pressé d'en savoir plus, mais grâce à notre surpuissance journalistique, on passera outre cette appréhension.

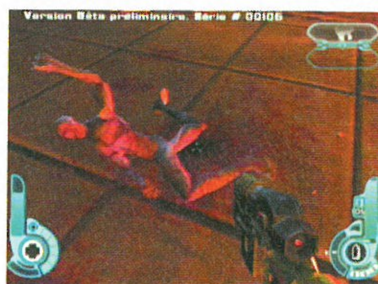
**Karine**

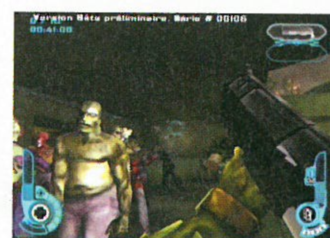
**Éditeur :** Vivendi Universal Games • **Machines :** GameCube, Xbox et PlayStation 2 • **Sortie en Europe :** Novembre 2003




*Judge Dredd se déplace souvent avec son crew pour faire respecter la loi. Respect !*







*Les adversaires réagissent comme des pantins désarticulés.*

# Broken Sword 3 The Sleeping Dragon






**Éditeur :** THQ
**Machines :** PlayStation 2, Xbox, GameCube
**Sortie en Europe :** Octobre 2003

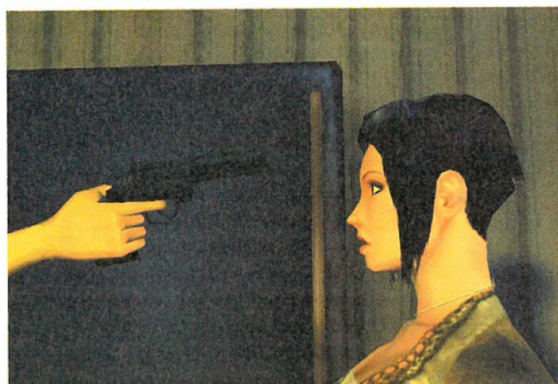
**Revolution Software donne du sang neuf à sa série fétiche. On passe à la 3D, on enterre le « point & click » et on obtient un troisième volet des Chevaliers de Baphomet détonant !**

Les aventures du blond ricain et de sa copine frenchie reviennent tout en 3D et s'annoncent d'ores et déjà fabuleuses. Et on vous le dit parce qu'on y a goûté en la présence de Charles Cecil, le boss de Revolution Software, de passage à Paris. Pour les sceptiques que la nouveauté rebute, il va falloir vous faire à l'idée que ce troisième et ultime volet de la saga regorge de changements. Tout d'abord au niveau réalisation. Adieu graphismes 2D/cartoon, bonjour 3D. Les protagonistes autant que les décors sont composés de polygones et de textures (NDTeckos : de la 3D quoi…). Pour les environnements, ils sont somptueusement dessinés mais ne lorgnent pas du côté du photo-réalisme. Attribuons une mention spéciale aux ombres en temps réel que l'on peut qualifier d'excellentes. Les personnages ne sont pas en reste. Le héros fait plus âgé : « George est plus cynique, plus dur dans ses propos, il fallait que son physique colle à cette idée », déclare Charles Cecil. Mission accomplie. « Pour ce qui est de Nico, elle n'est pas si différente, elle a juste fait un tour chez le coiffeur, et conserve son caractère sexy. » Ajoutons-leur une manière de bouger très naturelle et vous conviendrez que ça promet. Mais ça ne s'arrête pas là.

## Y a paddle pour en manger !

La grosse nouveauté, c'est que Broken Sword 3 a été pensé pour le paddle (dual shock en particulier) et non pour cet objet pécéiste qu'est la souris. Ce qui rend le jeu plus attrayant et plus moderne, évidemment. À ce sujet, Charles Cecil nous confie : « Une souris est terriblement restrictive au niveau design et gameplay. Le pad était le meilleur moyen de faire avancer ce style de jeu, outre la 3D. Qui plus est, on peut ajouter quelques éléments d'action. Cela autorisera plusieurs manières pour passer une énigme aussi… » Cela se concrétise par des mouvements directs et la matérialisation en bas à droite de l'écran des quatre boutons principaux. Ceux-ci deviendront des icones d'action à proximité d'un objet ou d'une personne. D'une simplicité enfantine. Le bouton Start affichera l'inventaire et un dernier bouton aura pour utilité de zapper entre des « cibles » interactives. Par ailleurs, outre des phases de réflexes, il faudra aussi pousser des caisses. Mais le cœur du jeu reste le « creusage » de cervelle, l'action ne servant qu'à mettre une pression sur le joueur. Pour cet épisode, le scénario sera tout aussi passionnant et teinté d'un humour tonitruant. Exemple : au début du jeu, vous devrez réveiller le pilote de votre avion. Il faudra faire appel à votre second degré pour vous rappeler, qu'en bon Australien, il ne peut revenir à lui qu'avec une bière aux lèvres ! C'est donc avec intérêt que nous attendons de tester ce qui sera le feu d'artifice d'une trilogie déjà culte !

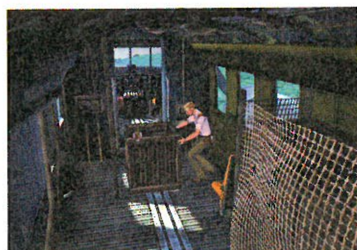
**Plume**



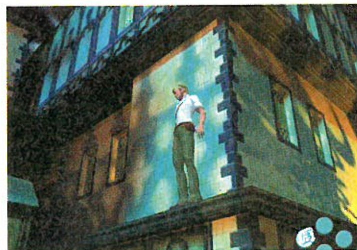
*Nico, plus sexy et arborant une nouvelle coupe, est en bien mauvaise posture. Le salut viendra de la porte du frigo. Enfin, c'que j'en dis…*



*Salut, moi c'est George. Je voulais juste dire que c'est trop bien la 3D quand on veut plaire aux nénettes.*



*On sera obligé de retrousser ses manches pour avoir accès à la cabine de pilotage et ainsi sauver sa peau.*



*Les changements en termes de gameplay donnent un nouveau souffle à la série et au genre.*



*On ne voulait pas vous le dévoiler, mais on n'a pas résisté : Jean Moulin se réveille et devient un zombie carnivore. Je plaisante.*

## en bref



### PLUS TARD, JE SERAI CHAUFFARD

*À Borken, en Allemagne, un bambin de trois ans, un peu « wild » dans sa tête, a embouti l'auto familiale 2 fois en 4 jours ! À l'aide d'une échelle, le garçonnet grimpait dans la Honda de papa et, grâce à la clé subtilisée en cachette, défonçait les voitures de devant. Résultat : plus de 6 000 euros de dégâts. La police a ouvert une enquête sur son père pour négligence.*




### Télex

*Ubi Soft suit le mouvement et publie les résultats de son premier trimestre pour l'exercice fiscal 2003/2004. Le chiffre d'affaires a grimpé de 107 % sur un an et atteint 66,5 millions d'euros. Les USA représentant 65 % des ventes !*

### JUST IN TIME…



Ayé, le portage de Time Crisis 3 (initialement développé en arcade) s'apprête à débarquer sur « Pyèstou ». Il paraît même que ça pourrait bien valoir son pesant de cacahuètes. Une nouvelle bonne occasion pour ressortir son coûteux GunCon 2. Pour le reste, il s'agira de shoot bien basique, bien bourrin, mais cruellement défoulant. Espérons juste que cette version console dispose de quelques bonus inédits pour gonfler la faible durée de vie.

### Télex

*C'est désormais officiel, l'un de vos pires cauchemars ne se concrétisera pas : non, il n'y aura pas de Final Fantasy X-3 ! C'est un responsable de Square Enix qui aurait lâché l'info. Soupir de soulagement.*

### THE KING IS BACK

Prévu pour novembre 2003, le jeu officiel du film de Peter Jackson, *Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi*, s'annonce tout aussi prometteur que son prédécesseur. Toujours aussi fidèle au film (qu'on espère excellent d'ailleurs, vite, vite !), la réalisation se veut très soignée. Cette fois-ci, huit personnages seront jouables, tandis qu'un mode coopératif inédit effectuera ses grands débuts. Après le succès du premier opus, Electronic Arts pourrait bien transformer la passe de deux avec ce beat'em all grand spectacle.



# en bref 

### LA JACKY'S TOUCH MÊME MORT

*Un charpentier retraité du centre du Portugal entend être enterré dans une réplique en bois de sa Mercedes (construite de ses propres mains l'an dernier). « C'est petit à l'extérieur, mais grand à l'intérieur », a souligné José Gomez. Son cercueil, réplique du modèle 220 CDI, est de moitié moins long et d'un tiers moins large que la voiture originale. Interrogé sur ses motivations, l'intéressé a indiqué vouloir quitter ce bas monde « en grand style ». La vache...*




### Télex

*Lors du prochain ECTS, Nintendo devrait dévoiler une toute nouvelle version de Mario Kart : Double Dash !!. Certaines rumeurs expliquent ce mouvement par l'accueil mitigé réservé au titre lors de l'E3 dernier.*

### HARRY LE POTIER

À l'approche des délicieuses fêtes hivernales (enfin du frais !), Electronic Arts ne pouvait pas manquer le grand rendez-vous Harry Potter ! En attendant le film, le jeu, sous-titré La pierre philosophale, est actuellement en préparation dans les studios de Warthog. Cette année, Harry découvre Poudlard et l'aventure devrait contenir quelques options inédites. Lesquelles ? Pour l'instant, le mystère plane. Et ouaip, ça c'est de la brève, coco ! Sortie prévue à l'automne. Wiiiz.



### Télex

*Le prochain Star Wars Rogue Squadron III : Rebel Strike sera accompagné, aux États-Unis, d'un CD bonus comprenant un portage du jeu d'arcade Star Wars sorti en 1983. Chouette.*

### EVERYTHING OR NOTHING

Allez, le titre anglais de ce nouveau James Bond est tellement ridicule, qu'on va vous offrir la french trad' : James Bond 007 Quitte ou Double. Tout de suite moins neuneu. Quoi qu'il en soit, ce nouvel épisode s'annonce sous les meilleurs auspices. Fini le FPS simple, place à une représentation à la troisième personne, permettant d'admirer la somptueuse modélisation de Pierce Brosnan. Autre good news, la James Bond girl sera incarnée par la plantureuse Shannon Elizabeth. EA annonce pas mal de chamboulements question gameplay. Du moment qu'on tient Shannon... À suivre.





# Buffy The Vampire Slayer Chaos Bleeds



Cette première version jouable de Buffy nous a permis de vérifier que, malgré le changement de développeur, le style adopté reste le même. On se bastonne sévèrement et, si l'on maîtrise suffisamment, on peut balancer des combos qui font mal. Grande nouveauté : cette fois, il y a plusieurs persos jouables. Xander (Alex en VF), qui, grâce à ses connaissances militaires, peut se battre en utilisant toutes sortes d'armes ; Spike, dont l'esprit guerrier n'a plus aucun mystère ; Willow, la sorcière qui se sert de ses pouvoirs pour lancer des sorts en tout genre ; et enfin Buffy, qui maîtrise les arts martiaux comme personne. Le titre reste essentiellement un beat'em all, avec simplement la particularité d'exiger un finish move pour tuer ses adversaires, comme par exemple un pieu planté au bon endroit. Graphiquement, c'est pas franchement génial, mais les environnements restent variés et les animations de combos sont convaincantes. Enfin, tous les acteurs (à l'exception de Sarah Michelle Gellar) ont prêté leur voix... C'est du bon, quoi ! Maintenant, reste à voir si les bonnes idées fuseront comme dans le précédent volet, mais pour cela, il faudra attendre le test, les enfants !

**Angel**




*Comme d'hab', de nombreux éléments du décor seront destructibles.*




*Malgré sa faible force physique, Willow arrive à s'en sortir grâce à la magie.*

**Éditeur : Vivendi Universal Games**
**Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube**
**Sortie en Europe : Fin 2003**

# Mafia




Tiens, voici les premiers clichés de Mafia, jeu d'action explosif, sur PlayStation 2 et Xbox. Hein ? Quoué ? Alors comme ça j'ai plein de détails passionnants à vous révéler ? Ok, ok. Tout d'abord, sachez qu'El Taupidad, alias Angel, supra attentif sur le coup, me souffle qu'il a entraperçu le titre lors de l'E3. Mais c'est super ! Si, si. Sauf que là, pas de bol, ça ne s'annonce pas vraiment folichon. Déception ? Un peu oui car, malgré quelques maladresses (un relatif manque de liberté et des passages de conduite pas vraiment fun), la version PC avait enthousiasmé nombre de joueurs, lors de sa sortie il y a près d'un an maintenant. Ainsi, avec son ambiance des années 30 admirablement reproduite, sa scénarisation savamment maîtrisée et son immersion à toute épreuve, la production d'Illusion Softworks (les créateurs de notre protégé Hidden & Dangerous) avait de quoi allécher le badaud. Alors que s'est-il passé ? Disons juste que pour l'instant, et en dépit du délai de développement, l'esthétisme du titre semble avoir particulièrement souffert de son portage sur console. Pour la PlayStation 2, le choc est assez notable. Quant à la version Xbox, pour l'instant nous n'avons pu l'admirer, so it's a complete mystery bro'. Reste donc juste à espérer qu'à défaut de plumage lustré, les qualités intrinsèques du jeu aient été respectées. Retenons notre souffle... Gniiiiiiii...

**Gollum**



*Comparé au PC, quelques nouveautés devraient apparaître dans les versions consoles. Mais encore...*



*Même si des efforts ont été consentis, la réalisation d'ensemble ne nous a pas vraiment emballés.*

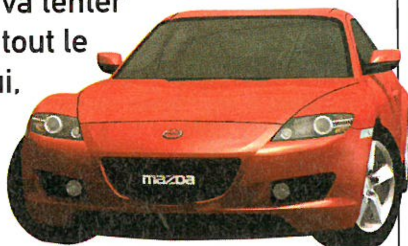
**Éditeur : Take 2 Interactive**
**Machines : PlayStation 2 et Xbox**
**Sortie en Europe : Automne 2003**

# Sega GT Online



**Éditeur :** Sega
**Machine :** Xbox
**Sortie en Europe :** Hiver 2003

**Après la petite (elle aurait pu être plus grosse) claque assénée par Gran Turismo 4, le microcosme de la simu automobile vrombit de nouveau. Sur Xbox, et en attendant l'éblouissant Project Gotham Racing 2, c'est Sega GT Online qui va tenter de calmer tout le monde. Oui, tenter...**





C'est fou la difficulté qu'éprouve Sega à réussir sa « vraie » simulation de course. Après une tentative décevante sur Dreamcast, et un essai non transformé sur Xbox, la série des Sega GT semble donc se chercher violemment. Du genre à tâtons avec un grand bandeau sur les n'yeux, si vous voyez le genre. Nouvelle voie pour tenter de convaincre : le Online ! Pourquoi pas après tout. Ce nouvel épisode s'articule donc autour de la version GT 2002, parue à Noël dernier, sur la console de Billou. D'ailleurs, bonne nouvelle pour les possesseurs du jeu (en tout cas ceux qui auraient eu la présence d'esprit de garder leur sauvegarde), les deux versions seront compatibles. Au-delà de ça, les nouveautés ne se bousculent pas au portillon...

## Un air de déjà viou

Si, lors de l'E3, Wow Entertainment annonçait s'être surpassé, pour le moment, les améliorations graphiques ne sautent clairement pas aux yeux. Remarquez, je porte des lunettes, ma perception en est sans doute troublée. Bigleux ou pas, ne vous attendez pas à retrouver un rendu de la finesse d'un Project Gotham Racing 2. Sega GT 2002 péchait par un manque d'attention aux détails. Qu'en est-il aujourd'hui ? Eh bien si les véhicules paraissent plutôt bien modélisés, les environnements restent, globalement, ternes et dépouillés. Néanmoins, en y regardant de plus près, les textures ont probablement été quelque peu affinées. Mais pas de précipitation, nous vous confirmerons cela lors du test. Autre grief de poids, la conduite, que nous trouvions déjà à l'époque particulièrement ennuyeuse. Autant vous prévenir tout de suite, la version présentée à l'E3 proposait des véhicules toujours aussi lourds et lents. En clair, même si le pilotage a sensiblement gagné en précision, il demeure furieusement poussif. Quant aux tant attendues déformations des carrosseries, elles s'annoncent carrément fantomatiques. Toutefois, pour pallier ce défaut, Sega GT Online devrait de nouveau se servir de sa jauge de dégâts qui pénaliseront les plus bourrins en fin de course. Une idée que Yamauchi Kazunori, créateur de Gran Turismo, pourrait bien piquer à Sega au passage. Bon mais voilà, il faut bien l'avouer, le simple fait de savoir que Sega GT Online permettra de réunir jusqu'à 6 pilotes simultanément, pour des courses endiablées sur le Net, ravive quelque peu l'intérêt du titre. Si les développeurs pensent à créer une interface Xbox Live de qualité avec des challenges spécifiques bien conçus, le fun pourrait être de la partie. Qui sait, pour les amateurs de courses auto simu/arcade en ligne, le troisième essai sera-t-il enfin le bon ? Pit-être bin qu'oui...

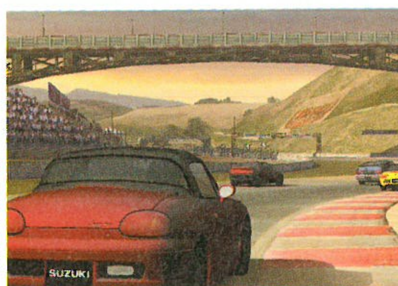
**Gollum**



*Sauf surprise de dernière minute, les déformations resteront absentes. Sega/Sony main dans la main et zéro pointé à ce niveau...*




*Les traditionnelles options de tuning raviront les acharnés de la Jacky's touch. Hey gros, fais claquer les watts !*



*Cet épisode Online bénéficie de quelques améliorations graphiques comparé à Sega GT 2002.*




*Une rumeur de dernière minute voudrait que la version définitive propose des courses Online à 12 en simultané. À suivre...*

## en bref



### LA MUSIQUE...

*...oui, la musique ! Alléluia, TF1 a enfin compris qu'il était indispensable de sortir un jeu Star Academy sur PS2 ! C'est Monte Cristo Multimédia qui va s'atteler à ce challenge d'une importance capitale. Pourtant, patatras, alors que tout s'annonçait fantastique, nous avons appris que les « héros » seraient fictifs. Donc exit Nolwenn ! BuuUuuh. Ils pouvaient pas me faire ça ! Au final, on obtiendra donc un « simple » jeu de danse dans la veine de Dance Dance. Un bundle avec tapis sera même proposé. Mais sans Nolwenn, cela vaudra-t-il la peine ?*



### Télex

*Vous attendiez Capcom Fighting All Stars comme un ouf malade ? Eh bien, il ne vous reste plus qu'à vous auto-suicider (un intéressant concept à creuser), car Capcom a annoncé l'abandon du projet. Pouic.*

### LE TIGRE EST EN TOI

Plus sérieux que Mario Golf, Tiger Woods PGA Tour 2004 s'annonce comme la simulation de golf de référence sur toutes les consoles next-gen. Très complet, techniquement légèrement plus fin que ses prédécesseurs et intégralement remis à jour (il se passe des trucs de ouf chaque année dans le landernau golfique), le titre devrait faire sensation chez les amateurs d'eagle et autre bogey. Bon pour les autres, bien sûr, là...

### Télex

*Ah, tiens, Red Entertainment vient d'annoncer une suite de Gungrave. Ça s'appellera Gungrave O.D. (pour overdose). On se demande encore si cette suite était bien indispensable.*

### TOM CLANCY TOUJOURS SUR LA BRÈCHE

Prévu sur PS2 et Xbox, Tom Clancy's Ghost Recon : Island Thunder n'a pas qu'un titre fort long, il a aussi un intérêt fort élevé. C'est en tout cas ce que les fans de la série espèrent de cet add-on (tiens, tiens). Sur le Xbox Live, vous pourrez vous affronter sur l'une des 12 maps multijoueurs, que ce soit en Deathmatch ou bien en coopératif. Du côté du mode Solo, 8 missions inédites vous permettront d'explorer les environs de Cuba avec une extrême « furtividade ».



# en bref 

### LE FINLANDE SPIRIT

*Cet été, les Britanniques sont officiellement devenus les meilleurs chanteurs de karaoké de la planète, après avoir remporté les premiers championnats du monde de la discipline. La compèt', qui se déroulait en Finlande, comptait toutefois un grand absent : le Japon, qui avait refusé de participer à l'épreuve. Pour rappel, la Finlande s'était déjà illustrée avec le concours de lancer de portable, d'endurance dans un sauna, ou encore du concours de l'homme qui porte sa femme le plus longtemps. Non mais alors...*




### Télex

*Le prochain volet de la série Front Mission pourrait bien comporter une option Online. Comment qu'on le sait ? Eh bien tout simplement car Toshirô Tsuchida, responsable du projet, nous l'a dit. Voilà.*

### CH'TIT PÉPÈRE

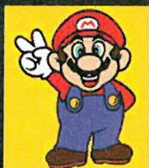
Ouah, l'un des plus grands jeux de tous les temps s'apprête à voir le jour sur PS2 ! Son titre ? Dog's Life ! Son but ? Vous placer dans la peau poilue d'un bon vieux clébard et vivre une vie de chien. Rien que ça. Le pire, c'est que la réalisation semble supra léchée (normal pour un waf waf) et que le concept pourrait bien se révéler tripant. Le futur simulateur préféré de Brigitte Bardot.



### Télex

*Masahiro Sakurai, créateur du très joufflu Kirby, a annoncé son départ de HAL Laboratory. Il a toutefois tenu à préciser à Famitsu que sa démission n'était pas liée à une mésentente avec les dirigeants.*

### NINTENDO, OH ?



Affaibli par les ventes sporadiques de GameCube, Nintendo a présenté des résultats financiers en demi-teinte pour la période du 1er avril au 30 juin 2003. La firme n'a engrangé « que » 612,3 millions d'euros de chiffre d'affaires, pour 83,6 millions d'euros de bénéfices. Pas mal, alors, où est le problème ? Eh bien au cours de cette période, Nintendo n'a écoulé que 800 000 GameCube ! Ouch ! Heureusement, la GBA, dopée par les Pokémon, a rattrapé le coup. Mais pour combien de temps ?

Made in Europe

#  Magic Pengel The Quest for Color

 Épreuve de dessin. Sortez vos crayons, puisez dans votre imagination et créez votre propre héros, comme avec l'écran magique rouge de notre enfance (enfin la mienne en tout cas). On débute avec une palette de couleurs basiques et seulement deux modèles corporels à donner à notre créature, un Doodle (griffonnage en français). Puis, on crée tout plein de petits Doodles, qui passent miraculeusement du dessin à la 3D, en faisant attention au choix des couleurs et des formes puisqu'elles influenceront le caractère des créatures. Il n'est pas seulement question de dessiner car Magic Pengel combine aventure, RPG et combat. Il est notamment question de retrouver un parent disparu et de sauver son peuple d'une monarchie corrompue. Ce titre atypique ne passionnera sans doute pas les foules, mais son côté créatif trouvera un écho positif chez les Picasso en herbe.

Karine

**Éditeur :** Agetec • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** N.C.




*On peut réaliser jusqu'à 200 créatures selon ses envies et ses goûts. Imaginer, dessiner et jouer, tel est le credo de Magic Pengel.*




*Outre les combats entre Doodles (les créatures faites de gribouillis), vous pouvez remplir les quêtes de deux autres personnages.*




# Hunter the Reckoning  Wayward



*Comme vous pouvez le constater, graphiquement ça tue la tronche...*

 Pour son arrivée sur PlayStation 2, Hunter the Reckoning Wayward vous proposera une sorte de version 1.5, avec quelques ajouts comme un nouveau personnage, de nouvelles armes, de nouveaux ennemis et même de nouveaux chapitres. Du neuf avec du vieux, donc, car la formule reste identique, avec son gameplay beat'em all somme toute classique mais plutôt fun et efficace. Chaque personnage possède une arme de mêlée, une arme de longue portée et des pouvoirs magiques aux multiples utilités. Pour le reste, on bastonne sévère du zombie, dans une série de 28 niveaux bien lugubres... Seule grosse déception pour le moment (si l'on met de côté la réalisation très moyenne) : il semblerait qu'on ne puisse inviter qu'un seul pote dans une partie, et non trois comme sur Xbox et GameCube... Pas glop.

Julo

**Éditeur :** Vivendi Universal Games
**Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Octobre 2003



*Le gros bourrin du lot a le pouvoir d'illuminer sa hache pour faire plus de dégâts. Trop bien.*



*Assaut suicidaire pour une poignée de soldats luttant à terrain découvert.*

# TÉLÉCHARGEZ LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

**CHANGER VOTRE SONNERIE :** appelez le **0899 700 907** ou le minitel **3617 PERSOMOBILES**,
a référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone… cela prend à peine 2 minutes !
**DE SONNERIES :** Par exemple : **+40 Reggae**..1563. Vous pouvez choisir parmi 40 sonneries Reggae en appelant le **0899 700 907** et en saisissant la référence 1563.
s compatibles : Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Philips Sagem Samsung Sendo Siemens SonyEricsson SPV Trium Toshiba…

## P / RNB

nie and Clyde 55305
ut la merde 55604
62 Kg 56078
56303
54683
i nue 56101
tive 55021
od 54745
s on time 55881
a 55594
r day in paradise 56083
lypse flow 55042
u ready 55017
rue 55607
in de la police 55299
m de la rose 56494
mmum 54580
classe 55024
des potes 55289
oy for life 56086
ys de Marseille 55945
ntentions 55606
iful 54511
se I got High 56971
ce breakdown 56612
54538
bills, bills 55884
party 55777
a 2002 56302
boom 55051
icious 55865
ya neck 54378
bump bump 54113
ess 55939
rnia Love 54245
ges 54247
ng out my closet 55672
with me 56691
in love 54643
entre les mains 54720
née 55037
ant noir 55775
ma 55917
54647
now what to tell ya 55496
ness with my man 54190
nnibal 54123
e aux larmes 56080
son corps avant son nom 55609

## RAP / RNB (suite)

Le son des bandits 56054
Love at first sight NEW 54816
Ma Benz 55287
Ma conscience 54587
Make it clap 54384
Match nul 54501
Mesmerize 54321
Miss california 56646
My name is 56687
Nébuleuse NEW 54787
No diggity 54693
Noble art 54758
On s'en sort bien 55680
One minute man 55885
Paper'd up 55314
Perdono 56062
Petit frère 55610
Pose ton gun 54764
Pris pour cible 55955
Promise 54527
Qu'est-ce tu fous cette nuit 54116
Que vous dire 55031
Qui est l'exemple 56906
Qui veut la peau de mon Crew 55288
Rap business 55888
Rapper's delight 54664
Real slim shady 56618
Regulate 56693
Rêves de star 54771
Ring ding dong 54244
Rise and fall 54592
Rock Superstar 56686
Rock with you 54774
Sales gosses 54757
Scandalous 54492
Secret défense 54688
Simple et funky 55358
Sing for the moment 54520
Stan 56634
Still D.R.E. 54246
Street life 55499
Strength of a woman 54539
Survivor 56637
Sweet soca music 54588
The boy is mine 56099
The message 54124
The next episode 56632
Tout le monde le fait 54534
Tu me plais 55623

## POP / ROCK (suite)

Come as you are 55713
Come away with me 55076
Come out and play 55294
Come undone 54430
Complicated 55764
Creep 56329
Cry me a river 54177
Diamonds on the inside NEW 54813
Dirty sticky floors 54583
Doo wap NEW 54821
Du hast 55281
Enter sandman 55654
Every breath you take 55817
Every you every me 54282
Faint 54671
Family portrait 54510
Fear of the dark 54408
Feel 55151
Fighter NEW 54812
Flash Dance-She is a maniac 55149
Get busy 54661
Hard as a rock 55301
Have a nice day 54073
Heart shaped box 54145
Hell bells 55273
Hey Joe 55704
Highway to hell 55688
Hollywood 54708
Hotel California 56765
How you remind me 56559
Hunter 54401
I love rock'n'roll 55640
I'd do anything 54431
I'll be yours 54285
I'm with you 54515
Ich will 54385
In between days 55126
In the end 54219
In too deep 55782
It's oh so quiet 54079
Jump 55656
Just like a pill 55044
Ka-ching ! 54232
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
Knocking on heavens door 55469
Lemon tree 55367
Life on mars? 55461

# 100% POLYPHONIQUES !

plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques : vous entendez le **ai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestra-n** (ex : piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de Persomobiles™ seront tomatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
éphones compatibles : Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Spv…

e rend dingue 56896
ions 55637
ts du ghetto 55077
56907
y Affair 56799
h 56315
t about Dre 54249
tyler 55582
noon 56313
cops-Let's Boogie 55898
sta's Paradise 56685
56905
n jiggy with it 56576
o supa star 56690
e some more 54670
girls, girls 56797
me the light 54070
eep 54691
ill it's gone 54700
what you need 56049
dans la roche 54495
exy lady 54388
en agenda 54170
Commissariat 54638
eve I can fly 55715
54138
5 on it 56689
what you want 54373
d a girl 56301
missing you 55430
lad 54653
uld go 54248
on 54251
club 54158
endant woman 55700
sn't me 56643
nmerde NEW 54784
lais 56624
nse le mia 56145
from the block 55131
g me softly 56362
soeur 54488
sera chaud NEW 54786
evre 55286
aya 55377
bu de Dana 56473
eance aux deux visages 54457
pas trainer ton fils 55612
an 55954
ide du loubard 55667

U remind me 56770
Une femme avec une femme 54154
Une femme en prison 54701
Walking away 56619
What's love 56047
What's my name 56692
What's your flava 55910
When you believe 55283
Where is the love 54747
Without me 56143
Yeah you know it 54487
+260 Rap! 1554

## POP / ROCK

1979 54088
A thousand miles 56474
About a girl 54143
Aces high 54407
All apologies 54141
All by myself 54305
All the things she said 55136
Angels 54686
Angie 55853
Another one bites the dust 55113
Any other girl NEW 54781
Are you gonna go my way 54183
Asche zu asche 54314
Ashes to ashes 55457
Bachelorette 54077
Back in black 54392
Bad girl NEW 54823
Basket Case 55791
Beat it 54278
Beautiful 54379
Billie Jean 56202
Black Celebration 55699
Black dog 54414
Black or white 55711
Blackened 54134
Bohemian rhapsody 54151
Born in the USA 55696
Boys 55029
Boys don't cry 55124
Breathe 54770
Bullet with butterfly wings 54091
By the way 56555
Californication 56760
Can't stop 54205
Can't stop loving you 55221
Clocks 54312
Close to me 55141

Lifestyles of the rich and famous 54405
Light my fire 56174
Lithium 54146
Live is life 54485
Maria Maria 55595
Master of puppets 54132
Message in a bottle 56544
Millenium 56439
Miss you 55852
Mobscene 54490
Move your Feet 54390
Mr Freeze 54102
Mutter 54375
My december 54220
New born 54137
Not an addict 54103
Nothing else matters 54135
Objection 55780
Ojos asi 54540
One love 54716
Otherside 54083
Paint it black 55750
Peace sells 54420
Points of authority 54221
Purple haze 55860
Purple rain 55714
Rape me 55349
Riders on the storm 54512
Rock your body 54596
Run to the hills 54409
Satisfaction 56475
Seven nation army 54334
Shiny happy people 55142
Sk8er boi 54159
Slave to love 54500
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water 55427
Smooth crimal 54280
Someone new 55026
Somewhere I belong 54222
Sonne 54374
Sorry seems to be the hardest 55475
St Anger 54657
Stairway to heaven 56790
Still loving you 56786
Still waiting 54433
Stop crying your heart out 55189
Street spirit 54062
The bitter end 54283
The call of Ktulu 54133

## POP / ROCK (suite)

The man who sold the world 55344
The one 54383
The power of love 54310
The rock show 55692
The unforgiven 54136
The wall 55902
The wicker man 54406
There there 54568
This is the place 54082
This picture 54718
Thriller 54277
Thunderstruck 54393
TNT 54394
Trouble 54397
Turn me on 54533
Under the bridge 54085
Underneath your clothes 55679
We are the champions 56764
Where did you sleep last night 55339
With my own two hands 54161
Wonderwall 56791
Year 3000 54389
Yesterday 56913
You know you're right 55220
You make me wanna 54591
You rock my world 56800
+470 Pop/Rock! 1561

## ROCK FRANÇAIS

À l'envers à l'endroit 55676
À ma place 56536
Alter ego 55218
Apologie 54047
Aux sombres héros de l'amer 56181
Bongo Bong 54454
Ça c'est vraiment toi 56120
Cela nous aurait suffi 54063
Cendrillon 56122
Clandestino 56179
Dernière danse 54382
Drunken sailors 54055
Emma 55382
J'ai demandé à la lune 56096
J'aime regarder les filles 56113
J'en reve encore 56898
Je dis aime 54020
Je fume pu d'shit 55298
Jeune et con 55779
L'aventurier 56097
La bombe humaine 56121
La croisée 54582
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le grand secret 54176
Le jour s'est levé 54573
Le miroir et moi NEW 54790
Le vent nous portera 56769
Mala Vida 56178
Manu chao 54391
Mao boy 55573
Motivés 55632
Salut à toi 54033
Soledad 55489
Song for a Jedi 55770
Sur la Route 54493
Tchi cum bah 55896
Ton invitation 55380
Tostaky 54054
Un autre monde 55093
Un homme pressé 55391
Un jour en France 56383
+100 Rock Français 1548

## VARIÉTÉS

3ème sexe 54461
69% 54725
À 20 ans 55310
A new day has come 56034
À nos actes manqués 54275
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu 56228
Au café des délices 55597
Au soleil 56300
Avec les filles je ne sais pas 54717
Ballade de Johnny Jane 56537
Belle Ile en Mer, Marie Galante NEW 54779
Belles, belles, belles 56224
Besoin de rien, envie de toi 55048
Bienvenue chez moi NEW 54806
Bon anniversaire NEW 54817
Ca plane pour moi NEW 54797
Cassé 54147
Ces soirées la 55734
Cette année là 56396
Chanter 54172
Châtelet les Halles 54173
Comme d'habitude 54639
Comme j'ai mal 55840
Cum cum mania 56297
Des mots qui résonnent 55134
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Dessine-moi un mouton 55834
Dis moi que l'amour 54672
Donne moi le temps 54411
Du rhum des femmes 55721
Elisa 55720
Elle a les yeux revolver 54186
En apesanteur 55549
Ensemble 56501
Entre nous 55456
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien 54595
Eve lève-toi 54561
Fan 54356
Femme des années 80 55315
Foule sentimentale 55160
Gabrielle 54556
Gigi l'amoroso 54264
Hymne à l'amour 54013
I'm alive 55730
Il jouait du piano debout 55774

## VARIÉTÉS (suite)

Il venait d'avoir 18 ans 55317
Il y a trop de gens qui t'aiment 54317
Immortelle 55709
In assenza di te 54715
Innamoramento 56411
Itsi bitsi petit bikini 54262
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'ai pas vingt ans 54641
J'attends l'amour 56123
J'en ai marre! 54111
Je l'aime à mourir 56081
Je marche seul 55880
Je ne veux pas travailler 56185
Je sais où aller 54424
Je suis malade 54463
Je suis venu pour elle NEW 54824
Je t'aime 55378
Je t'aime mélancolie 55386
Je te donne 55319
Je te promets 54555
Je te rends ton amour 55593
Je trace 54706
Je vais à Rio 56223
Je vais te chercher 54702
Je voulais te dire que je t'attends NEW 54776
Joe le taxi 56418
KKOQQ 56075
L'agitateur 56074
L'aigle noir 55690
L'amour est un soleil 54318
L'été indien 56092
L'instant X 55835
L'instinct 54654
La beuze-Le frunkp 55210
La chasse aux papillons 56481
La Coquette NEW 54818
La dernière séance 56231
La fille du coupeur de joints 55803
La solitudine 54489
La vie par procuration NEW 54807
Là-bas 55875
Laisse béton 56424
Laissons entrer le soleil 54577
Le lion est mort ce soir 55125
Le paradis blanc 55058
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le rital 54549
Le téléphone pleure 56220
Le Youki NEW 54798
Les choses 56316
Les copains d'abord 56430
Les démons de minuit 56215
Les lacs du Connemara 55331
Les mots bleus 56432
Les rois mages 56811
Libertine 56212
Lucie 55395
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser 54315
Madame Tatcher 54199
Manhattan-Kaboul 56312
Manureva 56218
Marie 55818
Marilyn 54584
Marseille 54426
Mélissa 55706
Millésime 56939
Milord 54014
Mister Renard 56128
Mistral gagnant 54200
Moi Lolita 55523
Mon amant de St-Jean 55545
Mon nain de Jardin 54195
Morgane de toi 54201
Né en 17 à Leidenstadt 54272
Ne reviens pas 55452
Noir c'est noir 56226
Nous ne sommes pas 54760
On va s'aimer 55622
Paris latino 55162
Paroles paroles 55660
Partenaire particulier 55702
Personne 55396
Petite Marie 55117
Place des grands hommes 54193
Plus grandir 54565
Plus que tout au monde 54508
Pour que tu m'aimes encore 54309
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Pourvu que ça dure 55228
Prendre racine 54738
Pull marine 55103
Quand la musique est bonne 54471
Que je t'aime 56225
Quelqu'un m'a dit 55199
Quelque chose de Tennessee 54465
Raphaël 54703
Respire 54189
Rêver 55836
Rockcollection 55148
Rosso relativo 54204
Rue de la paix 54668
Salma ya salama 54263
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Sauver l'amour NEW 54805
Savoir aimer 55773
Sensualité 55360
Souvenirs souvenirs 54480
Spacer 54289
Sur la route 66 54650
Sur un air Latino 54529
Tchouk tchouk musik 54475
Ti amo 55568
Tien An Men 55449
Tombé pour elle-L'île aux oiseaux 54721
Tournent les violons 55626
Tristana 54564
Tu trouveras 56035
Un emozione per sempre 54651
Un enfant de toi 56077

## VARIÉTÉS (suite)

Une étincelle 56903
Une femme cachée 54742
Une seule vie NEW 54814
Viens chez moi j'habite chez une copine 54203
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
Vous les copains 54290
Vous les femmes 56008
Zen 56470
+520 Variétés! 1564

## COMÉDIES MUSICALES

Autant en emporte le vent 55307
Avoir une fille 55862
L'envie d'aimer 55603
La chanson des jumelles 55155
Les rois du monde 56512
+10 Comédies musicales! 1574

## DANCE / ELECTRO

2 times 56153
Aerodynamic 56613
American life 54294
Around the world 56116
Asereje (the ketchup song) 55571
Axe-Make Luv 54355
Barbie Girl 56114
Being nobody NEW 54804
Blue 56497
Breathe 54149
C'est aussi pour ça qu'on s'aime 55547
Can you feel it 54759
Cheeky song 54036
Children 56168
Da funk 54120
Daddy DJ 56642
Délirio 55918
Digital love 55698
Ding a Dong 56298
Don't tell me 54295
Doo Dee Dam Dam 54719
Down and under 54597
Dreamland 54648
Dreams 55431
e Samba 54709
Emotion 54754
Flat beat 56505
Follow me 54662
Fresh 55481
Frozen 54293
Get the party started 56065
Harder, better, faster, stronger 54118
He not in 54518
Holliday 56488
Hypnotic tango NEW 54782
I begin to wonder 55911
I'm a scatman 55647
I'm so stupid 54762
I'm sorry 54469
Indie walk 55014
Insomnia 56161
Just for one day NEW 54822
Kiss my eyes 54498
La isla Bonita 54296
Lambada 56710
Like a prayer 56063
Like a virgin 54297
Loneliness 54649
Love don't let me go 56127
Meet her at the love parade 56156
Mundian to bach ke 54060
Not gonna get us 54332
Oops I did it again 55583
Papa m'aime pas 54188
Peace and tranquility to earth 54067
Pop Corn 56094
Re-arrange 54537
Right on time 54713
Samba Rio de Janeiro 55922
Satisfaction 54114
Sexy Boy 54640
Shined on me 55904
Summer Jam NEW 54778
Supa dupa fly 55876
Superman 54523
Sweet dreams 55089
Take on me 55689
The beat goes on 54035
The magic key 54423
Trackin 56798
Un, dos, tres 55664
When you look at me 55731
Whenever, Wherever 56036
Work NEW 54803
Yakalelo 55662
You're my heart, you're my soul 55105
+250 Dance! 1559

## DISCO

ABC 56566
And the beat goes on 56568
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Daddy cool 55694
Don't stop 'til you get enough 56574
Funkytown 56200
Get down saturday night 55771
Give me the night 54593
I will survive 56631
In the navy 56018
Just an illusion 55639
Ladies night 55740
Raspoutine 55695
Ring my bell 56204
Sexual healing 56454
Stayin' Alive 56199
Upside down 56205
Y.M.C.A 56017
You're the first, the last, my everything 55520
+40 Disco! 1580

## ROCK N ROLL

California dreamin' 56571
Heard headed woman 56407
Jailhouse rock 56414

## ROCK N ROLL (suite)

Love me tender 56434
My girl 56597
Rock around the clock 55163
+40 Rock'n roll! 1581

## SOUL

I feel good 56408
Sex machine 56453
+10 Soul! 1588

## REGGAE

Africa unite 55605
Angel 54380
Boombastic 54377
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jammin' 56759
L'hymne de nos campagnes 56360
La caraïbe 54666
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
One love 56335
Plantation 55128
Positive Vibration 56066
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Reggae night 55705
She boom 54705
Simon papa tara 54681
Sortez-les 54740
Stir it up 56337
Y'en a marre 56988
+50 Reggae! 1563

## SKA

One step beyond 56546
Our house 55642
+10 Ska! 1592

## LATIN

Bailamos 56495
Bonito 54652
Calor 54766
Commandante Che Guevarra 55335
Copacabana 55657
El condor pasa 56399
Jaleo 54536
La bamba 56588
La cucaracha 56007
Mambo n° 5 56187
Quiero salsa 54366
Salsa 54370
+30 Latin! 1579

## ZOUK

1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Amoulanga 54531
Attentat 55756
Au bal masqué 55707
Ba moin en ti bo 56954
Bon pour le moral 55947
Faut qu'j'travaille NEW 54799
Kole sere 56955
La musique dans la peau 55666
Laisse parler les gens 54553
Maldone NEW 54800
Mets de l'huile 54567
On verra 55755
Si la vie demande ça NEW 54801
Tu disais NEW 54802
Un gaou à Paris 54699
Vas-y Franky (Fruit de la passion) 56953
+10 Zouk! 1565

## RAÏ

A vava inouva 55318
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Baïda 55661
Chira France 55354
Didi 56698
Dis-moi 56499
Im Min Alu NEW 54796
Je veux vivre NEW 54820
La tourista 54169
Le raï c'est chic 54215
Madan 54494
Main dans la main 55941
Menfi 55432
Ne me jugez pas 55389
Parisien du nord 55584
Sidi Hbibi 56725
Viens Habibi 54216
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+20 Raï! 1562

## WORLD

Kalinka 55859
Sanomi 54711
+10 World! 1582

## DESSINS ANIMÉS

Akira 55233
Albator 56719
Babar 55295
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Caliméro 55960
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Daria 54440
Dragon Ball GT 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Fly 54704
Futurama 56989
Ghost in the shell 54344

## DESSINS ANIMÉS (su…

Goldorak, le grand…
Goldorak-Go go Goldorak !…
Goldorak-Là haut, là haut…
Goldorak-Le prince de l'espace…
Gundam wing
Hellsing
Il était une fois l'homme
Jeanne et Serge
L'Âge de glace
L'étrange noël de Mr Jack-Thème
L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween
L'Inspecteur Gadget
La panthère rose
Lady Oscar
Le château dans le ciel
Le roi lion
Le voyage de Chihiro
Les animaniacs
Les chevaliers du Zodiaque
Les mondes engloutis
Les mystérieuses cités d'or
Les Schtroumpfs
Les Simpsons
Looney Tunes
Maya l'abeille
Mimi Cracra
Mon voisin Totoro
Nicky Larson
Olive et Tom
Pocahontas-L'air du vent
Princesse Mononoké
Princesse Sarah
Rémi sans famille
Sakura
Scoubidou
Shrek
South Park
Tintin
Titeuf
Tom et Jerry
Tom Sawyer
Ulysse 31
Woody Woodpecker
Yu-Gi-Oh!
+80 Dessins animés!

## SÉRIES TV

30 millions d'amis
Agence tous risques
Alias
Ally Mc Beal
Amicalement vôtre
Angel
Arabesque
Arnold et Willy
Benny Hill
Beverly Hills
Buffy contre les vampires
Chapeau melon et bottes de cuir
Chapi Chapo
Charmed
Chips
Code Quantum
Cosmos 99
Dallas
Dark Angel
Dawson
Deux flics à Miami
Droles de Dames
Fame
Fort Boyard
Friends-Smelly Cat
Friends-Thème
FX effets spéciaux
Happy Days
Hartley cœur à vif
Hawaï police d'état
Highlander
K2000
L'homme qui tombe à pic
L'homme qui valait 3 milliards
L'île aux enfants-Casimir
L'incroyable Hulk
La croisière s'amuse
La famille Adams
La petite maison dans la prairie
Laurel & Hardy
Le flic de Shanghai
Le prince de bel air
Le prisonnier
Le Saint
Les animaux du monde
Les brigades du tigre
Les chevaliers du ciel
Les envahisseurs
Les feux de l'amour
Les mystères de l'ouest
Les têtes brulées
Ma sorcière bien aimée
Mac Gyver
Magnum
Mannix
Mariés, 2 enfants
Mission Impossible
Muppet Show
OZ
Police Academy
San ku kaï
Sex and the City
Shaft
Six feet under
Smallville-Save Me
Sous le soleil
Stargate SG-1
Starsky & Hutch
Supercopter
Sydney Fox, l'aventurière
Thierry la Fronde
Un gars, une fille
Une nounou d'enfer
Urgences
Ushuaïa

IES TV (suite)
es 56614
la rousse NEW 54792
56833
) Séries! 1551

LMS
Christophe Colomb 56090
e-Lose yourself 55215
oursuite d'Octobre Rouge 55857
56046
ie Poulain 56633
alypse now 56489
na Dream 56794
e-moi si tu peux 54080
n Powers 56751
ad Café 56887
an 55966
ejuice 55967
thers-Everybody needs somebody 56756
heart 55968
56808
Vista Social Club-Chan Chan 56186
55969
de dragon 56904
es drôles de dames (Charlie's Angels) NEW 54780
s Angels 2-Feel good time 54768
noir, chat blanc 55832
le barbare-Le gladiateur 55971
e avec les loups 55973
levil-Bring me to life 54364
rance 56958
erado 56260
56030
mas NEW 54789
dance 56024
t gump 56504
t dog 56796
-Unchained melody 56464
busters-SOS fantômes 56263
ator-We are free 54126
e 56754
lins 1 & 2 NEW 54777
ween 54000
otter à l'école des sorciers 56875
tter et la chambre des secrets 55194
NEW 54791
une fois dans l'ouest 56658
une fois en amérique 56249
na Jones 56715
s Bond-Thème 56639
interdits 56792
et Jim 56791
sic park 56507
ique 56990
erge espagnole 55743
rciste 56740
uze-99 Luftballons 54139
um 56655
èvre 56270
de la peur-La carioca 56395
du samedi soir-Night fever 54473
e de Schindler 55980
age-Porcelain 56747
age-Pure shores 55726
ne des damnés 56530
upe aux choux 56040
si je mens-Ya habibi yalla 54475
une long fleuve tranquille 54462
, la brute et le truand 56657
me élément-La danse de la diva 55342
n des siciliens 56250
de Beverly Hills 56076
de St Tropez-Do you St Tropez 55896
arme de St Tropez-Thème 56073
blond avec une chaussure noire 56238
epris 55809
rrain 56072
age-On se retrouvera 54521
oël est une ordure-Destinée 55296
nt de la rivière Kwaï 56005
gneur des anneaux 55065
55981
ntures de Rabbi Jacob 56272
onzés (y a du soleil...) 56957
onzés font du ski 56948
iariots de feu 56267
ents de la mer 55982
ntons flingueurs 55794
Story 56079
Reloaded-Furious Angel 54517
Reloaded-Session 54435
eloaded-Sleeping awake 54767
Reloaded-Zion 54574
-Clubbed to death 56753
-Wake up 55763
n Black 56694
Black 2-Nod your head 56237
ght Express 56002
n Cléopâtre 56048
Impossible 1-Thème film 54750
possible 2-Take a look around 54046
om est personne 56253
e Mécanique 56004
Africa 55807
woman 56021
iction-Misirlou 56641
tion-You never can tell 56343
tres du troisième type 55337
nt evil-Le film 56525
r vers le futur 55000
le futur-The power of love 54468
op 54301
III-Eye of the tiger 55718
IV-Living in America 56539
et Vanzetti 56251
ce 56037
ademy-Tainted Love 56125
ations-Bittersweet symphony 55494
g in the rain 56020
act 55001
rman 56126

FILMS (suite)
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Taxi 56743
Taxi 3 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic-My heart will go on 56742
Top Gun-Take my breath away 56890
U can't touch this-Wassuup 56878
Un homme et une femme 56111
Vous n'aurez pas l'Alsace et la Lorraine 54505
Wild Wild West 56695
xXx-004 54578
xXx-Feuer frei 54254
220 Films! 1553

PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Badoit-Quizas, quizas, quizas 54152
Banque Populaire-Free 56107
Christian Dior-9ème symphonie 55988
CNP 56713
Coca Cola 2003-Chihuahua 54121
Coca Cola Vanille-Day-O 54464
Dim 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you 56523
Fleury Michon-Wonderful life 54644
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56606
Nescafé-Colegiala 56703
Neslé-Pierre et le loup 55994
Orangina(Pulpes et bulles)-Let's all chant NEW 54775
Perrier-La foule 55995
Peugeot 206-Husan 55256
Reebok-Guillaume Tell 55996
Renault Vel Satis-Everybody's talkin' 55260
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
Toyota Yaris-Snake 54642
Twingo 56140
60 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Félicie aussi 54256
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
Viens boire un petit coup à la maison 56309
10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS
Bip Grave 54600
Hava naquila 56132
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
Pin Pom Pin (Ambulance) 56648
Signal aéroport 54696
Sonnerie vieux téléphone 54453
10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Le lac des cygnes 55897
Les quatre saisons-Le printemps 55348
30 Classique! 1558

JAZZ
Caravan 56015
Desafinado 54096
Hit the road jack 56885
In the mood 54213
Mas que nada 54108
My baby just cares for me 54448
Take five 54400
The girl from Ipanema 56910
30 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS
À la pêche aux moules 55856
Bécassine 55924
Bouba 55278
20 Comptines! 1595

HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 54669
Hymne Cameroun 56749
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Côte d'Ivoire 56745
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Lasciate mi cantare 56892
Le chant des partisans 55428
20 Hymnes! 1552

HUMOUR
Auteuil Neuilly Passy 55575
Bo le lavabo 55172
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Les insectes 55581
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578

38872 ●ST 38907 ●ST 38906 ●ST 38837 ●ST 38908 ●ST 38909 ●ST 38876 ●CH 38877 ●CH 38879 ●CH 38903 ●ST 38878 ●SI 38910 ●ST 38880 ●CH 38881 ●CH 38882 ●CH 38883 ●CH 38884 ●CH 38885 ●CH 38886 ●CH 38875 ●CH 38874 ●CH 38889 ●SI 34441 ●PX 38891 ●ST 34491 ●PX 38898 ●ST 38892 ●SI 38895 ●ST 38896 ●ST 38897 ●ST 38894 ●ST 38902 ●ST 38901 ●ST 38900 ●ST 38873 ●BO 38893 ●ST 34662 ●PX 38890 ●ST 38899 ●ST 38904 ●ST 38833 ●ST 38888 ●RI 38887 ●CL 38806 ●PA 38831 ●ST 34582 ●PX 34562 ●PX 34585 ●PX 34559 ●PX 34467 ●PX 34703 ●PX 34497 ●PX 34556 ●PX 38865 ●ST 34521 ●PX 34640 ●PX 38692 ●ST 27842 27963 27977 27996 27754 27004 27996 27858 27004 27906 27843 27752 27967 27776 27993 27983 27979 27715 27916 27917 27777 23582 23770 23300 23806 23762 23494 23586 23763 23800

①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez VRAIMENT votre mobi

# 0899 700 907

wap.persomobiles.fr www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBI

COMMENT TÉLÉCHARGER, CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET?
Télécharger sonneries & logos: TÉLÉPHONE MINITEL SMS+
Pré-écouter nos 3000 sonneries: TÉLÉPHONE WEB
Consulter le catalogue sonneries: TÉLÉPHONE MINITEL WEB WAP
Pré-visualiser nos 1000 logos: MINITEL WEB WAP
Consulter le catalogue logos: TÉLÉPHONE MINITEL WEB WAP

Commande ultra rapide en 2 SMS seulement! Envoyez la référence du logo ou de la sonnerie.
Ex : 54121 au 81122 pour Chihuahua.
SMS+ 81122
1,00 € par envoi + prix d'un SMS

CHOISISSEZ VOTRE ACCÈS PR
TÉLÉPHONE 0899 700
MINITEL 3617 PERSOM
SMS+ 81122
WEB www.persomo
WAP wap.persomo

## LE TOP!

Chihuahua 54121
Satisfaction 54114
Laisse parler les gens 54553
Au summum 54580
DJ 54647
Le mur du son 54158
In da club 54150
Live is life 54485
Hey sexy lady 54388
Sweet soca music 54588
The magic key 54423
Dernière danse 55382
Get busy 54661
Gravé dans la roche 54495
Match nul 54501
Evian 2003-We will rock you 56523
Coca Cola Vanille-Day-O 54464
Crazy in love 54643
1er gaou 56485
Ma liberté de penser 54315
Rise and fall 54592
Marie 55818
Without me 56143
Abdel Kader 55435
L'aventurier 56097
Sales gosses 54757
Ti amo 55568
Daredevil-Bring me to life 54364
La soupe aux choux 56040
Le flic de Beverly Hills 56076
Les bronzés font du ski 56948
Le parrain 56072
L'exorciste 56740
Mission Impossible 56635
Smallville-Save Me 54358
Les Simpsons 56615
Magnum 56682
Rocky III-Eye of the tiger 56718
8 mile-Lose yourself 55215
Amélie Poulain 56633

## 2 NOUVEAU DÉLIRES HIFI!

Nouveau et délirant: les sonneries hifi: mettez de la voix dans votre mobile!
Téléphones compatibles: LG 7000 7020 Nokia 3650 7650 Orange SPV Sagem myX-5 myX-6 Samsung A800 P400 S100 S300 T100 T400 T500 V200 X400 Siemens S55 SL55 SonyEricsson P800

Aboiement chien 66001
Bruits érotiques 66003
Chant Tyrolien 66004
Chasse d'eau 66005
Cri de Tarzan NEW 66053
Cri d'horreur Femme 66006
Cri d'horreur Homme 66007
Délire chinois 66009
Éternuement 66011
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sirène alarme 66017
Sonnerie réveil 66018
Sifflet (ouah le canon!) 66019
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de plongeur 66022
Vomissements 66023
Toc toc toc! 66024
Toux 66025
Vieux téléphone 66026
"Allo! Ici la gendarmerie" NEW 66051
"Allo?" Femme 66027
"Allo?" Homme 66028
"Allo, qui c'est?" 66029
"Au secours!" 66030
"C'est mon portable qui sonne?" 66031
"Camarade!" 66032
"C'est la lutte finale" NEW 66052
"C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
"Décroche, allez, décroche!" 66035
"Je t'aime!" Femme 66038
"Je t'aime!" Homme 66039
"La loi, c'est moi!" NEW 66050
"Ma, qué tou es belle!" 66040
"Nous zafons les moyens de fous faire parler..." 66041
"Oh non, encore lui!" 66042
"Oh non, encore elle!" 66043
"Ouvrez, police!" 66044
"P'tit con, va!" 66045
"Putaing, cong!" 66046
"Sea, sex and sun" (Délire) 66047
"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne!" 66048
"Y'a quelqu'un?" 66049

## 3 NOUVEAU! MINI SONNERIES

Les sonneries ci-dessous sont courtes: quelques secondes seulement. Elles sont donc particulièrement adaptées comme alerte de réception SMS... ou sonnerie normale si vous recevez beaucoup d'appels!

1er gaou 564859
8 mile-Lose yourself 552159
Abdel Kader 545359
Amélie Poulain 566339
Angel 568519
Au summum 545809
Braveheart 559609
Bump bump bump 541139
Chihuahua 541219
Coca Cola Vanille-Day-O 544649
Crazy in love 546439
Cry me a river 547519
Daredevil-Bring me to life 543649
Dernière danse 543829
DJ 546479
Dr. Hannibal 541239
Dragon Ball GT 543439
Et l'on y peut rien 545959
Evian 2003-We will rock you 565239
Get busy 546619
Gravé dans la roche 544959
Halloween 540009
Hey sexy lady 543889
Hollywood 547089
Hymne Algérie 566689
Hymne Italie 566639
In da club 541589
In the end 542199
L'aventurier 560979
L'exorciste 567409
La soupe aux choux 560409
Laisse parler les gens 545539
Le flic de Beverly Hills 560769
Le mur du son 541589
Le parrain 560729
Les bronzés font du ski 569489
Les Simpsons 566159
Live is life 544859
Ma liberté de penser 543159
Magnum 566829
Marie 558189
Match nul 545019
Mission Impossible 566359
Mistral gagnant 542009
Paint it black 557509
Plantation 551289
Rise and fall 545929
Rocky III-Eye of the tiger 567189
Sales gosses 547579
Satisfaction 541149
Sexe intentions 554949
Smallville-Save Me 543589
Smoke on the water 554279
Still D.R.E. 542469
Sweet soca music 545889
The magic key 544239
Ti amo 555689
Without me 561439
03 Bonnie and Clyde 553059
1 rue Sésame 569419

CRÉDITS BO:Boxybox-MB CL:Clair obscur-MB CH:Christian Martin-JTP-MB PA:Panoramic-MB PI:Richard Murrin-MB PR:Presse Sport-MB PX + N&B:

## 4 IMAGES ANIMÉES

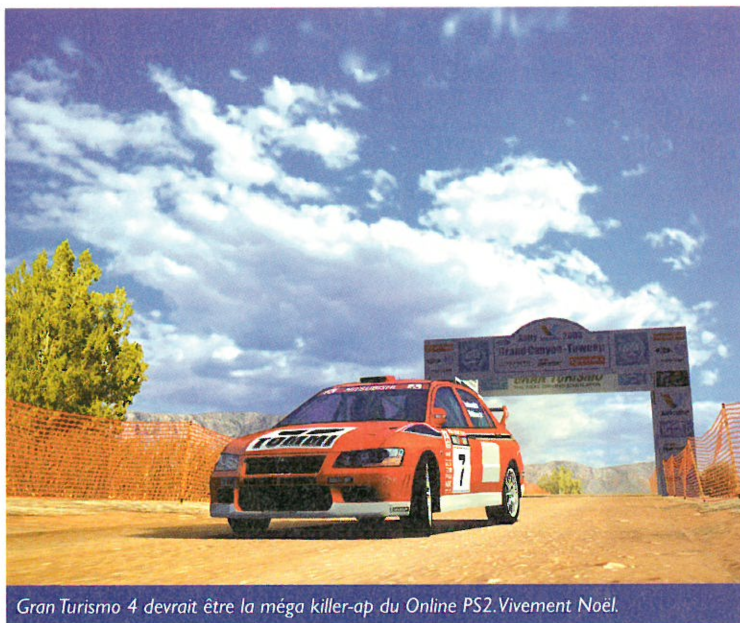
Des mini films comme fond d'éc
Téléphones compatibles: Couleur M C350 Samsung S100 S300 V200 Sage 5 myX-6 SonyEricsson T300 T310 T6 N&B Nokia 3330 3360 3410 3510 5210

31101 ●PX 31112 ●PX 31103 ●PX 31111 ●PX 31110 ●PX 31108 ●PX 31107 ●PX 31105 ●PX 31106 ●PX 31104 ●PX 31114 ●PX 31113 ●PX 21104 21102 21103 21105

## 5 IMAGES & LOGOS

Téléphones compatibles: N&B Alcatel LG Motoro Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Siemens SonyEricsson Toshiba Trium... Les image sont adaptées à la taille exacte de l'écran du télép

38802 ●CH 34423 ●PX 34402 ●PX 38857 ●ST 34661 ●PX 38817 ●ST 38813 ●ST 38812 ●ST 38820 ●ST 38832 ●ST 34411 ●PX 34442 ●PX 38819 ●ST 34660 ●PX 34454 ●PX 38815 ●ST 38824 38818 ●ST 38814 ●ST 38826 ●ST 38858 ●ST 34437 34422 ●PX 38855 ●ST 38805 ●PA 34522 ●PX 38801 34440 ●PX 34439 ●PX 34565 ●PX 38835 ●ST 38836 34477 ●PX 34641 ●PX 34459 ●PX 34548 ●PX 34690 34462 ●PX 34618 ●PX 34687 ●PX 34611 ●PX 34712 34531 ●PX 34464 ●PX 34631 ●PX 34474 ●PX 38821 34652 ●PX 34696 ●PX 34689 ●PX 34528 27841 27997 27006 27976 27700 27774 27017 27009 27987 27872 27988 27858 27008 27899 27999


Gran Turismo 4 devrait être la méga killer-ap du Online PS2. Vivement Noël.

**APRÈS VOUS ÊTRE FAIT LA MAIN SUR PHANTASY STAR ONLINE SUR DREAMCAST, APRÈS AVOIR EXPLOSÉ TOUS LES RECORDS SUR MOTOGP VIA LE XBOX LIVE, VOUS VOULIEZ PASSER À LA VITESSE SUPÉRIEURE. UN DÉFI QUE SONY SOUHAITE RELEVER EN LANÇANT, ENFIN, LE ONLINE PS2 EN EUROPE. AVEC 2,4 MILLIONS DE CONNECTÉS À TRAVERS LE MONDE, ET MALGRÉ SON RETARD, LA PLAYSTATION 2 SEMBLE BIEN ARMÉE. ALORS, FIN PRÊT POUR REJOINDRE LA COMMUNAUTÉ ONLINE ?**

par Gollum

# Le Online PlayStation 2 : comment ça marche ?

Plusieurs mois après la déferlante Xbox Live, Sony connecte enfin sa PlayStation 2. Ayé ! En France depuis le 2 juillet dernier, le Online sur PS2 est donc devenu réalité. Alléluia ! Un véritable événement pour la console la plus populaire au monde, seule aujourd'hui réellement capable de rassembler plusieurs « millions de joueurs » en simultané sur les réseaux. Mais avant d'y parvenir, à l'image du concurrent Microsoft (Nintendo restant, il faut bien l'avouer, singulièrement en retrait dans ce domaine), vous devrez passer par la case « achat supplémentaire ». Oh, allez, trois fois rien, juste le fameux adaptateur réseau (34,99 euros), sésame nécessaire pour accéder au jeu en réseau. C'est tout ? Eh bien presque. Pour le reste, et afin de répondre à toutes les questions que vous pourriez vous poser sur la PS2 Online, souivé li guide...

## Une histoire de connexion

Avant de flâner dans les contrées d'EverQuest ou de mitrailler du terroriste dans SOCOM, vous devrez vous armer de quelques accessoires. Ainsi, pour se connecter, vous aurez besoin d'une PlayStation 2 (jusque-là tout va bien), d'une carte mémoire officielle (elle sauvegardera tous vos paramètres réseau et votre identifiant), du pack contenant l'adaptateur réseau Éthernet (à insérer dans l'Expansion Bay derrière la PS2) et le disque d'installation, ainsi que d'une connexion Internet haut débit. Eh oui, si vous vous connectez sur Internet avec votre bon vieux modem téléphonique, hum... eh bien c'est mort !

### DÉCOUVREZ LE CENTRAL STATION

*Question installation, il suffit d'ouvrir l'Expansion Bay et d'y insérer l'adaptateur réseau. Easy !*



1 - Avant de vous connecter, le kit d'installation va faire un diagnostic de l'état de votre réseau. Si vous franchissez cette étape : banco !



2 - Voici la page d'accueil du Central Station. Vous pourrez accéder aux news et autres sous-parties amenées à s'étoffer.

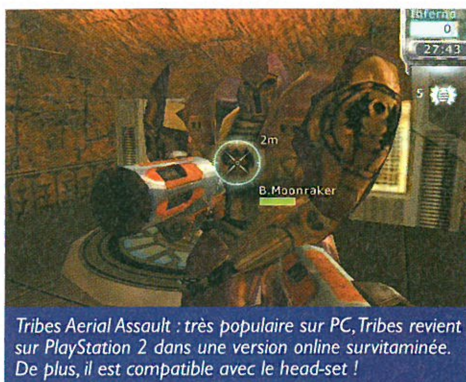


3 - Pour le moment, l'interaction du Central Station se limite à quelques sondages.

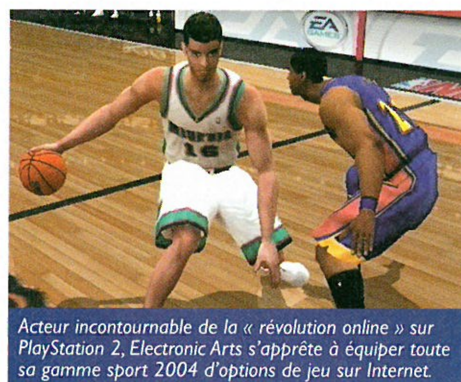

Resident Evil Outbreak, probablement le jeu Online le plus attendu à la rédac. Reste à Capcom à indiquer une date de sortie.

Sony a en effet décidé de tout miser sur un transfert massif de données (512 Ko minimum). Une approche certes un peu contraignante pour certains, mais finalement logique et saine dans l'optique de bonnes conditions de jeux Online.


Simple et efficace, Syphon Filter The Omega Strain s'annonce comme un jeu au potentiel Online plus qu'intéressant.


Tribes Aerial Assault : très populaire sur PC, Tribes revient sur PlayStation 2 dans une version online survitaminée. De plus, il est compatible avec le head-set !


Un Medal of Honor inédit serait actuellement en développement avec quelques modes de jeu Online. Du frag historique et numérique, ça vous branche ?


Acteur incontournable de la « révolution online » sur PlayStation 2, Electronic Arts s'apprête à équiper toute sa gamme sport 2004 d'options de jeu sur Internet.


Dès le mois prochain, nous devrions pouvoir vous en dire plus sur les performances Online de ce nouveau WRC.

Mine de rien, le jeu en réseau sur console va donc aider à démocratiser le haut débit. Le dieu du Ping vous en sera reconnaissant. Ensuite, avec un peu de bonne volonté, même votre grand-mère pourrait s'en sortir, tant les explications sont claires. Un didacticiel interactif vous prendra par la main afin de vous accompagner au fil de l'installation. Clair et précis. La grande classe. Remarquez, les démarches n'ont rien de bien complexes (au pire, on vous demandera de rentrer votre IP et votre nom d'utilisateur servant pour votre compte haut débit). S'ensuivra votre inscription à proprement parler. Vous choisirez alors votre pseudo. Cette inscription simplifiée vous permettra, quelques jours plus tard, de recevoir un CD d'Update par courrier, ainsi que des démos et des infos concernant ce nouveau service. Bon, et puis au pire, si un problème de connexion persistait, vous pourriez joindre la hotline Sony PlayStation au 08 20 31 32 33. Julo est d'ailleurs passé par cette case dépannage et en est ressorti avec des étoiles plein les yeux. C'est dire. Tic... tic... tic... Nous voici connectés. Vous serez alors accueilli par le Central Station, vaste zone d'où vous pourrez collecter quelques infos (date de sortie, news succinctes sur les jeux à venir), participer à des sondages ou bien vous connecter à une partie. Toutefois, ne perdez pas de vue qu'à ce jour, le Online PlayStation 2 s'articule autour du jeu, rien que du jeu. En effet, même si Sony ne cache pas son envie de proposer, à terme, du contenu annexe (téléchargement de musiques, de films, etc.), ces possibilités ne sont actuellement pas disponibles.


Cette version Online du fameux Everybody's Golf permettra de participer à des compétitions relevées contre d'autres joueurs du bout du monde.

## Microsoft et Sony : deux visions distinctes

Là, maintenant, tout de suite, sur les 2,5 millions de joueurs français possédant une PlayStation 2, Sony s'est rendu compte que 350 000 sont déjà abonnés à des services haut débit. Pour ceux-là, l'évolution devrait donc s'effectuer sans encombre (hormis ceux utilisant une connexion AOL qui pose problème sur Xbox, comme sur PS2 !). Pour les autres, franchir le pas est-il si indispensable que ça ? Et surtout combien cela va-t-il coûter ? Tout d'abord, n'oubliez jamais que votre choix doit être motivé par l'attrait d'un ou plusieurs jeux disponibles ou à venir (jetez un coup d'œil à l'encadré « Et on joue quand ? »). Si c'est la barrière du prix qui pose problème, sachez que le Online PS2 est « virtuellement » gratuit ! Effectivement, contrairement à Microsoft, Sony a décidé de ne rien centraliser, laissant à chaque éditeur la liberté de définir sa propre stratégie commerciale. Pour le moment, outre leur achat (et le coût de l'abonnement haut débit), les jeux actuels ne requièrent aucun surcoût. On peut décemment imaginer que les jeux de course, d'action et les FPS resteront pour la plupart gratuits. Toutefois, à l'image du monde PC, il est probable que les jeux de rôle massivement multijoueurs nécessiteront un abonnement spécifique (comptez généralement une dizaine d'euros par mois). À suivre donc.

Finalement, après l'E3 et avec un peu de recul, un constat s'est imposé à nous. Si Microsoft a pris une nette avance logistique sur Sony dans le domaine du online (le Xbox Live est bien intégré et fonctionnel), en revanche, en matière de jeu pur, les titres annoncés Online PS2 nous ont paru particulièrement alléchants. Un chouïa plus que ceux de la Xbox, d'ailleurs : Gran Turismo 4, Resident Evil Outbreak, Final Fantasy XI (pas encore confirmé pour l'Europe cependant), Killzone, Winning Eleven Online ou encore SOCOM II. Pas de doute, Sony a de belles cartes à abattre pour se réserver une place de choix sur le réseau. Dans ce domaine aussi, la guerre risque d'être furieusement impitoyable. À vos connexions !

## ET ON JOUE QUAND ?

*Voici la première liste de titres d'ores et déjà annoncés utilisant les fonctionnalités Online de la PlayStation 2. Dans des styles très variés, Sony compte bien imposer très rapidement une ludothèque de choix. À noter qu'en boutique, les jeux Online disposeront d'une nouvelle signalétique. Trois bandeaux différents, correspondant à trois types d'utilisation distincts (« Possibilité de jouer en réseau », « Contient des options en réseau » et « Jouable uniquement en réseau »), permettront ainsi d'éviter toute erreur.*

LES SOFTS DISPONIBLES DÈS LE LANCEMENT
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- SOCOM : US Navy SEALs
- Midnight Club II

À VENIR D'ICI DÉBUT 2004
- Twisted Metal : Black Online (juillet 2003)
- Amplitude (septembre 2003)
- Hardware Online Arena (septembre 2003)
- Tribes Aerial Assault (septembre 2003)
- My Street (octobre 2003)
- Destruction Derby Arenas (octobre 2003)
- XIII (octobre 2003)
- FIFA 2004 (novembre 2003)
- WRC III (novembre 2003)
- Gran Turismo 4 (décembre 2003)
- Syphon Filter The Omega Strain (hiver 2003)
- EverQuest Online Adventures : Frontier (hiver 2003)

LES TITRES CONFIRMÉS À VENIR
- Killzone
- Resident Evil Outbreak
- Need For Speed Underground
- ATV Offroad Fury 2
- Star Wars Galaxies
- SOCOM : US Navy SEALs II Fields of Glory
- Le Monde des Bleus Online
- Multiplayer
- Madden NFL 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- NHL 2004
- SSX 3
- NBA Live 2004
- Ace Combat 5
- Ghouls'n'Ghosts Online
- Everybody's Golf Online
- Deka Voice
- Metal Gear Solid Online

# Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(julien.chieze@futurenet.fr )

## Le jeu vidéo : un business à part entière

**Le Business ne prend pas de vacances. Oh, ça non. Il est comme ça. D'ailleurs le Business n'est pas très sociable. Il est plutôt vénal. Petit animal étrange, il apprécie se nourrir de chiffres d'affaires (de préférence en hausse), de plans sociaux (massifs c'est encore mieux) et plus généralement de gros sous (à tendance vert dollar). Ainsi, été ou hiver, les rotatives fonctionnent à plein régime et les courbes boursières fluctuant à l'envi, Mr Bizz ne fait pas de cadeau. En attendant, toutes les news économiques du moment se donnent rendez-vous ici, et nulle part ailleurs...**




## And the winner is...

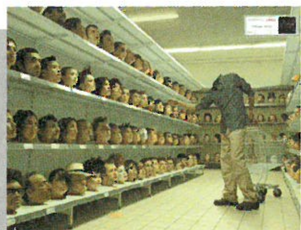
Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'août et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont le magazine *Dengeki* (Japon), ELSPA Ltd (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON
1- Let's Make a J.League Pro Soccer Club! 3 (Sega/PS2)
2- Initial D Special Stage (Sega/PS2)
3- Mother 1+2 (Nintendo/GBA)
4- Animal Forest e+ (Nintendo/GC)
5- Hanjuku Hero Vs 3D (Square Enix/PS2)

TOP 5 EUROPE
1- Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres (Eidos/PS2)
2- EyeToy : Play (Sony/PS2)
3- SOCOM : US Navy SEALs (Sony/PS2)
4- Enter the Matrix (Atari/PS2, GC, Xbox)
5- Hulk (VUG/PS2, Xbox)

TOP 5 ÉTATS-UNIS
1- Enter the Matrix (Atari/PS2, GC, Xbox)
2- Pokémon Ruby (Nintendo/GBA)
3- Grand Theft Auto Vice City (Take 2/PS2)
4- Pokémon Sapphire (Nintendo/GBA)
5- Finding Nemo (THQ/GBA)

## La PlayStation baboule à Cannes


D.R.

En marge du Festival du Cinéma, Cannes accueille aussi un festival primant les meilleures campagnes publicitaires. Et cette année, Sony PlayStation France a effectué une véritable moisson. Prenez votre respiration, attention, c'est parti : Lion d'Or, 2 Lions d'Argent, un Lion de Bronze et Grand Prix du Festival International de la Pub ! En tout, la PlayStation rafle près de 8 récompenses, la plupart pour la thématique « Renaissance » (certes space, mais efficace). Un plébiscite pour les campagnes réalisées par l'agence TBWA, et qui confirme la créativité reconnue des spots « Jeu Vidéo » après le triomphe de la pub « Champagne » dédiée au lancement de la Xbox et qui avait, elle aussi, reçu le Lion d'Or l'année dernière. Classe.

### TÉLEX

Malgré ses relatives difficultés actuelles, Nintendo n'en demeure pas moins une véritable usine à rêves. Pour preuve le succès de sa petite GBA qui triomphe littéralement en Europe (et partout dans le monde remarquez). **Ainsi, le constructeur nippon vient d'annoncer avoir vendu 6,5 millions de GBA (modèles « traditionnel » et SP confondus) sur notre bon vieux continent depuis son lancement en juin 2001.** Pour ceux qui doutaient encore de la vivacité du marché des portables... Voilà, la démonstration est supra over finished...



Depuis qu'ils ont signé pour la vie, **Square et Enix se lâchent. Et là, ça balance pas mal. En effet, lors d'une récente conférence d'actionnaires au Japon, les dirigeants sont revenus sur le semi échec Star Ocean III (seulement 480 000 ventes).** Pour eux, la faute reviendrait aux middlewares de Sony qui auraient causé les fâcheux bugs sur les premiers modèles de PS2. Face ! On y apprend aussi que le développement de Dragon Quest VIII est en bonne voie au sein des studios Level-5, mais que le titre ne devrait pas voir le jour au cours de cette année fiscale. Ah et puis, au passage, les technicos de Square Enix ont déclaré attendre avec impatience les spécifications techniques des futures consoles next-gen. Oui, oui, ça s'active...

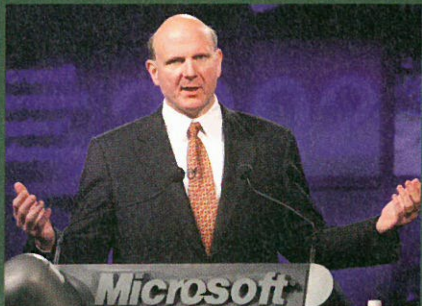


## TÉLEX

**Capcom traverse une passe difficile. Du coup, histoire de ne pas perdre plus d'argent que de raison, le développeur a lancé une grande pétition pour renforcer les mesures anti-piratage dans les pays asiatiques.** Pour Shunzo Ito, président de la division Asie de Capcom : « Pour chaque jeu que nous vendons, 10 copies pirates sont écoulées. Lorsque nous intentons un procès, cela coûte 1 million de dollars... il faut une réaction collective. » Ça part en vrille...




Dans la série « on y arrivera bien un jour », Steve Ballmer (l'un des môssieurs Xbox) a accordé au très influant Nihon Keizai Shimbun une intéressante entrevue. On y apprend que **Microsoft souhaite intensifier l'activité Xbox au Japon, et ce malgré des ventes plus que faméliques.** Des opérations spécifiques seront même entreprises. **Autre grosse news, l'annonce du successeur de la Xbox désormais fixé à 2006... au Japon.** Nintendo et Sony, qui comptent plutôt se lancer à l'assaut du marché Next-Gen en 2005 auront ainsi un peu d'espace libre...




Pas gagné pour Vivendi Universal Games ! En effet, **après avoir épluché les candidatures des repreneurs potentiels, l'éditeur aurait déclaré qu'aucune offre n'avait été jugée suffisante. Résultat des courses, la vente du pôle Game est pour le moment renvoyée sine die.** Jean-René Fourtou, nouveau président du groupe, espérait tirer près de 800 millions de dollars (environ 699 millions d'euros) de cette transaction et ne semble aujourd'hui, plus que jamais, pas prêt à brader son impressionnant porte-folio. Désormais, c'est une offre plus générale sur le pôle loisirs (comprenant les studios Universal, les parcs à thèmes, la musique et les jeux) qui serait attendue. Et nous on attend...

# Tension chez Xbox Japan




D.R.

Nous vous en parlions avant les vacances, des licenciements (34 pour être précis) ont été opérés dans la section Xbox au Japon. Motivés par des ventes toujours aussi léthargiques, les dirigeants ont donc réuni la totalité de leurs employés et c'est là que tout a coincé. En effet, questionnés par le Nikkei Keizai Shimbum, d'anciens employés se seraient plaints des méthodes employées. « La sécurité nous a interdit de regagner notre bureau, on nous a ensuite interdit de parler aux autres employés. Pire encore, si nous voulions aller aux toilettes, nous devions être accompagnés par des gardiens. » Ces méthodes « à l'occidentale » ont visiblement été très mal vécues, laissant s'installer une vraie rancœur. Du coup, les restants ont fait part de leur indignation... D'après certaines sources, le président Shinichi Ata aurait décidé de démissionner suite à ces événements. En attendant, sur l'archipel, les pubs Xbox deviennent de plus en plus hot. Vive l'été...

# Capcom perd sa tête

La rumeur se faisait persistante, la voici désormais confirmée ! Depuis le 20 juin dernier, Yoshiki Okamato (producteur des sagas Resident Evil et Street Fighter) a quitté Capcom. De véritables divergences d'opinion concernant le management du groupe en seraient à l'origine. Capcom traverse effectivement une période de troubles après les méventes de titres attendus. De son côté, Okamoto ne semble pas abattu puisqu'il ambitionne d'ouvrir sa propre boîte de production. Ce studio devrait à terme regrouper des créateurs en provenance de divers horizons... dont des transfuges de Capcom. Une page se tourne... et un site s'ouvre : http://okatuku.ciao.jp/ index.html !

# Nintendo fatalise Lik Sang !

L'épée de Damoclès s'est abattue. La Cour Suprême de Hong-Kong s'est en effet prononcée contre Lik Sang International Limited, qui distribuait sur son site des appareils de copiage de jeux (les fameux Flash Linkers) permettant la diffusion massive de contrefaçons de logiciels Game Boy et Game Boy Advance. William Waung, juge de première instance, a dans la foulée ordonné le paiement provisoire de 641 000 dollars (environ 560 000 euros) ainsi que des frais de justice en faveur de Nintendo. Et attention, il ne s'agit pas encore du montant définitif des dommages et intérêts. Du coup Lik Sang va être repris par Pacific Game Technology histoire d'assurer le coup financièrement. Ouchi mama. Subtilité de l'action, la législation de Hong-Kong sur les droits d'auteur ne concerne pas la personne qui réalise la copie illégale mais vise directement la personne qui fournit les moyens de l'effectuer. Après les soucis de Capcom (voir les Télex), Nintendo frappe fort. Rappelons que rien que pour l'année 2002, le piratage jeu vidéo représente au niveau mondial un coût estimé à plus de 3 milliards de dollars (environ 2,6 milliards d'euros). Watch out !

# La PSP : passé, présent, futur

Souvenirs, souvenirs. D'après le Nikkei BP Network, la PSP ne sera pas le premier projet de console portable imaginé par Sony ! En effet, il y a près de 5 ans, un prototype baptisé ET Project avait été développé, puis définitivement mis au point en 2000. La machine de l'époque comprenait un écran à cristaux liquides (TFT-LCD) d'une taille équivalente à celle de la GBA, tandis que les jeux devaient tenir sur Memory Stick. Sony y croyait d'ailleurs dur comme fer, tandis que Square et Capcom avaient même annoncé leur soutien. Et soudain... c'est le drame ! La faute à la PlayStation 2 qui greva les budgets, Sony Computer Entertainment ne pouvant se permettre de lancer deux consoles simultanément. Mais aujourd'hui, la donne a changé et la PSP s'apprête à reprendre le flambeau. À ce titre, Chris Deering, président de Sony CEE, a dévoilé que le prix des jeux devrait osciller entre 20 et 60 euros... pour une date de commercialisation toujours prévue pour la fin 2004. Une sortie mondiale pourrait même être envisagée. Autre bonne nouvelle, hormis les films sur UMD, à l'image de la GBA, la partie console ne devrait pas être « zonée » ! Vite, vite...



D.R.

# Girl powa chez Sega !

Nombreux se demandaient qui allait pouvoir prendre la succession de Hisao Oguchi, exubérant responsable de HitMaker et désormais nouveau président de Sega. Eh bien ne cherchez plus parmi les costards-cravates, mais allez plutôt jeter un coup d'œil parmi les tailleurs à fleurs ! En effet, c'est Mie Kumagai qui s'apprête à prendre les rênes de la filiale, devenant ainsi la première femme présidente d'une division « jeu vidéo » au Japon. La méga classe tout de même. En feuilletant la bio express de la demoiselle, on apprend qu'elle est arrivée chez Sega il y a maintenant 10 ans, et qu'elle fut responsable du génialissime Virtua Tennis, et tout plein d'autres trucs administratifs bien lourds. La voici désormais en charge d'un des plus créatifs studios Sega. Ma ké préssao...

# Zique Pad

**Les musiques orchestrales reprennent leurs droits pour un Zique Pad de rentrée absolument tonitruant ! Accompagné par les accords tapageurs du Super Smash Bros. Melee Smashing Live !, vous allez découvrir les meilleures mélodies de Nintendo interprétées par l'orchestre de Tokyo. Comme nous avons décidé de vous gâter, Tomb Raider L'Ange des Ténèbres se dévoilera ensuite. Une magnifique B.O. bénéficiant du soutien du célébrissime London Symphony Orchestra. Ce soir, c'est concert...**

**par Gollum**

## Super Smash Bros. Melee Smashing Live !

• **Référence** : Nintendo Classicals • **Compositeur** : Hirokazu Tanaka
• **Arrangements** : Taizo Takemoto et Masashiro Sakurai • **Durée** : 61'59 (15 plages)



### Avis

Super Smash Bros. Melee Smashing Live ! fait incontestablement partie des tout meilleurs albums orchestraux. Une ambiance unique, des arrangements épiques, et des thèmes mythiques lui confèrent une classe rare. Un indispensable pour les fans de musiques de jeux... et principalement les Nintendo-maniaques.

Il y a un an, le 27 août 2002, à 20 heures très précises, le Japan's Tokyo Bunka Hall accueillait l'un des plus grands événements musicaux de l'histoire. Celle des jeux vidéo en tout cas. C'est en effet dans ce soyeux écrin, ce somptueux amphithéâtre, que Nintendo avait décidé de jouer son désormais célèbre Super Smash Bros. Melee Smashing Live ! Un concert classique d'une heure qui, bien au-delà de la B.O. d'un seul jeu, embrasse les grands classiques Nintendo de ces vingt dernières années. Un tour d'horizon musical magistral condensant une magie qui irradia cette douce nuit d'août, loin d'ici, à Tokyo. Aujourd'hui disponible à la vente, ce CD ne pouvait que trouver une place de choix au sein de ce Zique Pad de rentrée. Pourtant, au lieu de le décortiquer comme à l'accoutumée (à la *Télérama*-style), nous avons décidé de céder la parole à Masashiro Sakurai, véritable maître d'œuvre de cet événement. En compagnie de ce fin connaisseur, vous allez découvrir ses propres sentiments sur certaines des principales partitions de ce magnifique CD. Enjoy.

« Notre album s'ouvre sur Planet Corneria, le thème de Star Fox. Je considère personnellement toutes les musiques de la version Super Nintendo comme des entités propres. Elles dégagent des valeurs d'intemporalité. Ce morceau parvient à mêler habilement des passages du dernier niveau (Planet Venom) et des séquences dans l'espace. De par sa nature orchestrale, c'est l'un des tout premiers que nous avons intégrés à Super Smash Bros. Melee... et c'est aussi cette mélodie qui nous a poussés à nous lancer dans l'aventure de ce concert ! Nous enchaînons ensuite sur Jungle Garden. Le thème de Donkey Kong me rappelle toujours le mystère qui entoure la jungle. Les transitions sont si souples entre les passages nerveux et les nappes plus calmes qu'on ne tarde pas à être envoûté... Et il en va de même pour Great Bay Shrine, l'un des thèmes de Zelda I et II sur NES. Beaucoup de joueurs vont peut-être trouver ce choix assez étonnant. Pourquoi ne pas avoir directement repris le thème principal de cette grande épopée ? Tout simplement car j'éprouve une sensation toute particulière à son écoute. Il émane une force quasi mystique de ces accords, et puis rassurez-vous, une surprise vous attend en toute fin de musique. À ce titre, ma sélection de Dr Mario reste aussi très décalée. J'adore. L'arrangement traduit bien l'ambivalence du jeu. Cette possibilité de basculer à tout moment d'une situation maîtrisée à des périodes plus frénétiques. Cela ajoute une vraie dynamique. Le Pokémon Medley me tient aussi beaucoup à cœur. Nous avons inclus énormément de thèmes différents compris dans les versions Red & Blue, ainsi que Gold & Silver. Pourtant le traitement orchestral confère une énergie réellement palpable. Nous avons ajouté une âme, étoffé la partition en tirant le meilleur de chaque instrument. Prêtez une attention particulière aux violons lors de la première partie. Ils me touchent beaucoup par leur vivacité. Dans ce domaine, nous n'étions pas loin de l'espièglerie du thème de Yoshi's Story. Il s'agit ici d'un arrangement de deux morceaux de la version Nintendo 64. L'une provenant du jeu, l'autre de la séquence d'intro, mais chacune dépeint une ambiance relaxante et enfantine... qui tranche avec Depth of Brinstar. Il s'agit de l'endroit où Samus débarquait sur la planète Zebes dans le Metroid NES. Le mystère plane constamment. La tension est perceptible, mais l'absence d'animosité est soulignée par une instrumentation sobre, mais noble. Ce qui nous mène à Green Greens. Cette mélodie, issue du premier niveau de Kirby's Dream Land, est tout simplement ma préférée ! Je trouve qu'elle s'arrête de manière brillante, laissant l'auditeur dans l'expectative de quelque chose d'à la fois grandiloquent et féerique. Bien évidemment nous ne pouvions conclure notre concert sans la présence de Mario. Nous avons opté pour le Rainbow Cruise de Super Mario 64. C'est une pièce très enlevée, riche et joyeuse. D'ailleurs le petit passage au banjo lui confère un petit style country qui n'est pas pour me déplaire, surtout lorsqu'il est accompagné par l'orchestre. Et quel grand moment aussi d'entendre tout le public applaudir en accord avec notre morceau final avant même que celui-ci ne s'achève... » Pas de doute, amateur d'ambiance de cathédrale, cet album vous est directement dédié. D'ores et déjà culte.







**NB**

*Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !*

# Tomb Raider L'Ange des Ténèbres

• **Référence** : Eidos Soundtrack • **Compositeur** : Peter Connelly
• **Arrangements** : Pete Wraight • **Durée** : 18'48 (8 plages)



**D**ès sa première apparition, Tomb Raider avait attiré les mélomanes par son audace musicale. S'imposant comme l'un des tout premiers jeux d'action occidentaux à proposer une approche classique et orchestrale, le jeu phare d'Eidos envoûta instantanément une génération de joueurs à l'ouïe fine. Avec son grand retour sur PlayStation 2, Miss Croft s'est permis tous les caprices... comme celui d'enregistrer sa B.O. en live dans les prestigieux studios d'Abbey Road en compagnie du London Symphony Orchestra. Un véritable gage de qualité que les tumultueuses partitions de Peter Connelly n'ont fait qu'exalter. L'aventure se voulant plus mature, les thèmes musicaux se devaient d'évoluer en symbiose. Plus atmosphériques, radicalement plus sombres, ces derniers déploient mille et un artifices afin d'envelopper l'auditeur dans un tourbillon d'accords rythmés. À ce titre, les percussions, omniprésentes, occupent une place désormais prépondérante. La cadence, souvent martiale, marque une progression parfois pompeuse. Le traitement se veut d'ailleurs très hollywoodien. Pas toujours très fin. Les circonvolutions sont nombreuses, la partition mouvante, en évolution constante. Aucune thématique à laquelle se raccrocher afin de respirer. La chromatique est néanmoins colorée grâce à une orchestration savamment maîtrisée. Écrite en 3 petits mois, cette B.O. impose un style très proche de celui des John Williams et Danny Elfman. Deux belles références. Les hautbois, la harpe et les cordes sont ici privilégiés. Plus chaleureux, plus mystérieux, ces instruments accompagnent à merveille le caractère de Lara avec cette prestance féminine, ce caractère évanescent qui caractérise si bien la belle brune. L'album, très ramassé, s'articule autour des deux lieux principaux de l'aventure : Paris et Prague. Deux environnements, pour des styles musicaux parfois subtilement distincts. Quant au nouveau thème principal, il reste lui aussi impressionnant. Virevoltant, il marque sa différence avec les efforts passés, et opte pour une approche plus poignante d'où émergent de nombreux sentiments. On sent Lara perdue, Lara meurtrie, Lara pourchassée par les doutes... mais Lara vibrante, énergique, aventureuse. La flûte souligne d'ailleurs à merveille la beauté suave de la douce anglaise. Ainsi, même si cette B.O. ne révolutionnera pas le genre, elle se laisse écouter et ne manque pas de panache. Simplement dommage qu'elle soit si courte (un tout petit peu plus d'un quart d'heure d'écoute) et qu'elle n'ait pas tenté de se démarquer de la mouvance hollywoodienne traditionnelle. Tomb Raider L'Ange des Ténèbres n'en demeure pas moins un excellent album.



## Avis

La B.O. de Tomb Raider L'Ange des Ténèbres bénéficie d'un soin tout particulier. Partitions harmonieuses, thématiques sombres et envoûtantes... Il ne lui manque qu'un élément : une durée plus conséquente ! À peine immergé, il vous faudra déjà laisser s'évanouir la belle. Même si cela n'enlève rien à la qualité d'ensemble, cela reste regrettable.








### LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

*Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières, la classe en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.*

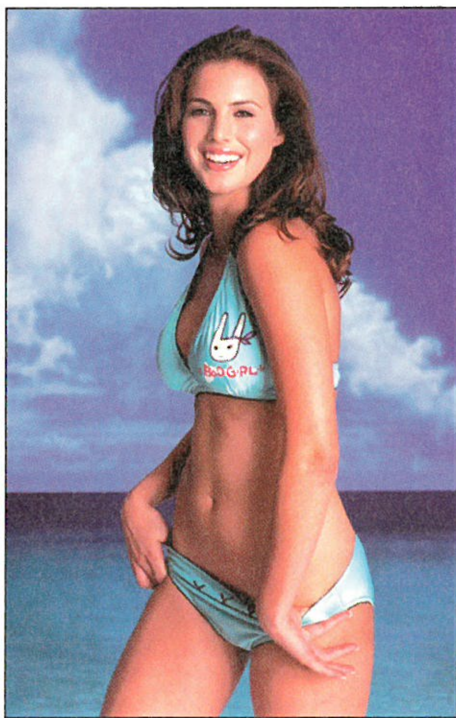
***CD JAPAN** (le Must incontournable)*
***(www.cdjapan.co.jp)***
***GAME MUSIC ONLINE***
***(www.gamemusic.com)***
***ANIME NATION***
***(store.yahoo.com/animenation)***
***TOKYO POP***
***(www.tokyopop.com/music/gamesound.php)***

# NetP@d
# Les infos chaudes du Net

*C'est la rentrée ! Gomme, règle, crayon de papier 2B, stylo plume, ma trousse Casimir, mon cartable Hello Kitty, apparemment j'ai tout ce qu'il faut pour commencer cette nouvelle année et ce numéro de septembre teinté de multiples changements. À commencer par cette rubrique. Je compte d'ailleurs sur vous pour m'envoyer vos bonnes adresses et sites persos afin d'en faire profiter la communauté !*

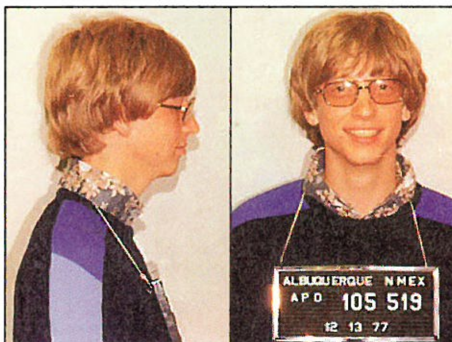
**PAR KARINE** (karine.nitkiewicz@futurenet.fr)

Les chaleurs estivales s'estompent peu à peu mais il est encore temps d'offrir un bikini à votre copine, histoire d'optimiser son bronzage. Et quoi de plus classe qu'un maillot de bain DOAX ? Deux peut-être... **http://www.tecmoinc.com/store/storeHome.asp**



C'est la rentrée, et tout ce qu'on avait laissé en suspens avant les vacances refait surface... La carie à faire soigner, le chat qui crie famine et l'odeur pestilentielle qui s'échappe du frigo rappelle qu'il est temps de faire un petit nettoyage automnal en bonne et due forme. Il est également grand temps de poster son loyer. Attention toutefois avant de lécher l'enveloppe et de la refermer, des larves de cafards ont pu se nicher sur la colle. Après les araignées cachées dans une plante tropicale, une légende urbaine parmi tant d'autres répertoriées sur le site **www.hoaxbuster.com**.

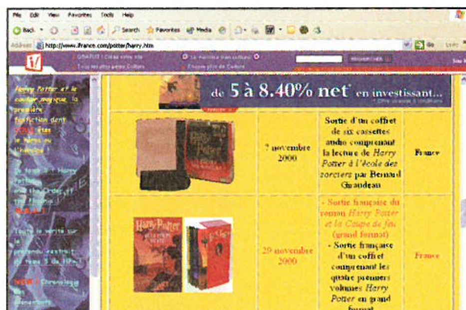
Les Américains sont des gens formidables. Ah Hollywood ! Ses paillettes, ses gloires évanescentes, ses people qui « represent » 24h sur 24. Enfin presque, parce qu'un petit dérapage survient et zou, les voilà exposés aux yeux de tous à visage découvert, et plus exactement sur Court TV, chaîne du câble US qui retransmet en direct les procès de personnes connues ou moins connues et dont le site retranscrit méticuleusement les détails des litiges en question. On a aussi, et surtout, droit aux photos prises lors d'arrestations et à cette adresse : **http://www.thesmokinggun.com/mugshots/**. La pose la plus classe revient sans conteste à Steve McQueen, qui ne carburait pas qu'à la boisson gazeuse. On y découvre aussi un jeune délinquant de la route qui sourit béatement devant l'objectif. S'imaginait-il déjà maître du monde ?




Les chats sont des animaux formidables, et c'est pas ma mère qui dira le contraire. Rendons-leur hommage par le biais d'une petite vidéo plutôt drôle, à choper sur **www.lesjoyeuxdrilles.com** avec une bande-son de circonstance. Un site à l'humour pas toujours top, mais avec des vidéos néanmoins sympathiques. La vidéo intitulée « Drôles de Chats » révèle la fourberie de ces animaux domestiques et la débilité profonde qui frappe chacun d'entre eux lorsqu'ils se mettent en mode panique. Ainsi, certains n'hésitent pas à s'agripper à un bébé ou à plonger dans une bassine d'eau pour tester leur résistance à cet élément qui les effraie tant.

Plus la peine de galérer des années sur les bancs d'une école de commerce pour devenir le prochain Bill Gates, ou le next Bernard Tapie pour les plus chauvins d'entre nous. Il suffit de participer à la prochaine émission de télé réalité américaine baptisée The Apprentice. Les sélections ont débuté à la fin du mois de juin à cette adresse : **http://www.realitytvworld.com/index/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=1342**. Les apprentis businessmen devront se frotter à Donald Trump himself, avant de remporter un prix conséquent : un job de requin et un chèque avec plusieurs zéros. Le très « biznessifiant » Bernard Tapie serait sur les rangs pour une éventuelle version française afin d'enseigner ses techniques de vente si particulières !

Harry Potter et l'Ordre du Phoenix, 5e épisode des aventures du binoclard anglais le plus célèbre après John Lennon, ne sera pas disponible en français avant le 3 décembre prochain. Avec un rythme effréné d'un bouquin vendu toutes les 8 secondes, les 13 millions d'exemplaires imprimés se sont en ... euh, je vous laisse le soin de calculer. On peut cependant trouver la version originale chez nous depuis le 21 juin et déjà les rumeurs les plus folles alimentent les nombreux sites dédiés au jeune Potter. La plus folle d'entre elles veut que le héros de Poudlard meure dans d'atroces souffrances dans l'un des deux derniers tomes. Détendez-vous je plaisantais, quoique... En effet, J.K. Rowling maintient qu'elle mettra un terme définitif à la saga qui l'a rendu milliardaire à la fin du 7e tome. En attendant, Gary Oldman vient de confirmer sa présence dans l'adaptation cinématographique du 3e opus. Il incarnera le très mystérieux Sirius Black, pour une sortie prévue l'année prochaine. Enfin, cet automne verra le lancement de la Quidditch World Cup sur toutes les consoles. Et comme c'est Electronic Arts qui s'y colle, ça devrait babouler un max. Voilà, c'était ma minute Harry Potter. Une adresse parmi d'autres : **http://www.ifrance.com/potter/harry.htm** ; celle-ci a le mérite d'être entièrement en français et régulièrement mise à jour.



Depuis que j'ai arrêté la flûte en 3e, aucun instrument de musique ne m'a vraiment passionnée. Il est vrai que le triangle possède des avantages certains. Discret, facile à transporter et toujours à portée de main, le triangle mérite plus de crédit. Le cuicas aussi. **http://62.210.133.45/bahianese.htm**. Un indice, le cuicas est un petit instrument discret, facile à transporter et que l'on peut glisser dans sa poche. À utiliser pour accompagner un air de samba.

**http://phortail.org/blagues/nouvelles-33.html** ou comment griller ses neurones pour résoudre des énigmes à la con.

Les Japonais sont des gens formidables. Tellement cool qu'ils ont autorisé un de leurs politiciens à revêtir un masque de catch durant les sessions de l'assemblée d'une bourgade située au nord du Japon. Masanori Murakawa, membre du Parti Libéral, n'est pas le cousin éloigné d'Elephant Man, mais tout simplement un ancien catcheur reconverti dans la politique. Ce dernier a balayé les critiques véhémentes d'un revers de cape, en expliquant qu'il avait mené sa campagne électorale le visage masqué et que, pour être fidèle à ses électeurs, il se devait de continuer à le porter. Respect ! **http://www.theage.com.au/articles/2003/06/25/1056449307522.html**



**http://www.beckham-magazine.com/frames.html.** Bye bye Beckham, Ola Becko ! Depuis que David Beckham a posé ses valises à Madrid, Angel n'en peut plus d'extase. Il est même parti 15 jours à Madrid pour s'imprégner de cette nouvelle aura qui envahit le stade Santiago Bernabéu. Et pour se tenir informé du moindre battement de cils du blond madrilène, un petit clic et hop ! Avec en prime les déclarations spirituelles du bad boy anglais : « Je n'aime pas vraiment la bière, je préfère le biiiiiiiip (cette boisson gazeuse marron contenue dans une bouteille frappée d'une étiquette bleue). » Difficile de faire la différence entre le vrai et les déclarations publicitaires qui accompagnent la multitude de contrats juteux assurant au joueur, sa femme et sa descendance un train de vie pharaonique. Le club madrilène n'avait jamais connu une telle effervescence le 2 juillet dernier, lors de la présentation officielle du maillot de Becko.

Dans son édition spéciale U.S. du mois dernier, Angel avait omis de fournir l'adresse des meilleurs donuts du monde (**http://www.krispykreme.com**). Le hic c'est que l'on ne peut s'en procurer que sur le territoire américain ou canadien pour l'instant. Un site ultra complet qui indique les différentes variétés de cafés qui accompagnent le mieux les donuts avec une carte pour trouver le revendeur Krispy Kreme le plus proche lors d'un séjour sur les terres de l'Oncle Sam. La marque existe depuis 1937, et elle fait un retour en force dans l'estomac des Américains qui, en matière de bouffe, sont décidément champions.



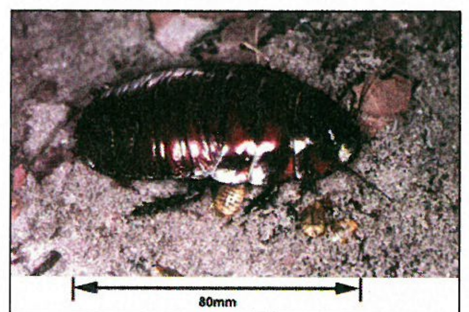

Pour rassurer ses frayeurs nocturnes et analyser une ordonnance au contenu douteux, Julo n'hésite pas une seconde et fonce chez le médecin le plus proche. Puis il consulte THE bible en matière de santé, ce gros bouquin rouge qui a bercé son enfance : le Vidal. Depuis qu'il peut le consulter en ligne au **www.vidal.fr**, plus besoin de charger son sac inutilement et son dos se porte nettement mieux. Une version plus détaillée du site est réservée aux professionnels de la santé et depuis peu à nous simples mortels. Enfin un site qui actualise chaque mois sa base de données de médicaments ! Il suffit de s'abonner en entrant le numéro de sa carte d'identification Abonnement VidalPro (que l'on obtient après avoir acheté l'édition 2003 ) au **www.vidalpro.net** et c'est parti ! On peut aussi bénéficier de 15 jours d'essai gratuit. Ça laisse largement le temps de se trouver tout plein de maladies. Vidal, les médecins te disent merci ! (et Julo aussi)

Notre beau pays regorge de musiciens talentueux qui ne demandent qu'à éclore. A.N.D. Music est un label qui regroupe en son sein l'éclectisme des mélodies de Nancy et des patelins environnants. Aux côtés de groupes, aux noms si pittoresques que Les Amis d'ta Femme ou Double Nelson, qui écument les salles et festivals du coin, on trouve un sombre gaillard dont « l'électro minimaliste utilisant guitare, sampler et vieux synthétiseur, avec une ambiance triste et glauque, industrielle satinée à base de cris fantomatiques ». Son nom ? Lucky Looser. Un petit extrait de ses excellentes compositions est à écouter d'urgence à cette adresse : **http://www.labelandmusic.com/**
Et là tout est dit...

Difficile de dater l'origine de la mullet, cette coupe de cheveux aussi appelée « la coupe du gardien de but » et popularisée dans les années 70, que l'on peut résumer par « court dessus et bien long sur la nuque ». Les Américains, toujours eux, n'hésitent pas à afficher leurs exploits capillaires pour mon plus grand bonheur. Le site **http://www.mulletjunky.com/** opère un classement des coupes les plus trash, puisant dans son large catalogue étoffé de clichés volés par les chasseurs de mullet. Ces derniers partagent également leurs ignobles techniques pour piéger leurs victimes et leur voler un cliché. On trouve ainsi une rareté, « le mullabino » ou le bébé mullet promis à un bel avenir capillaire, ou encore une variante bien beauf baptisée queue de rat que l'on connaît bien chez nous. Une idée pour la prochaine coiffure de David Beckham ? Au passage, les descriptifs qui accompagnent les clichés sont aussi drôles que les photos.




Les Australiens sont des gens formidables. Ils s'ennuient tellement sur leur île qu'ils n'ont rien trouvé de mieux que de faire du surf et d'adopter des cafards géants en guise d'animaux domestiques. Propre, inoffensif mais pas très câlin, le cafard géant plaît aux enfants puisqu'il ne demande pas beaucoup d'entretien. Il suffit juste d'éviter de marcher dessus pour ne pas se retrouver avec une bouillie verdâtre et gluante au beau milieu du salon. Sa durée de vie peut même atteindre la dizaine d'années ! Ça fait plaisir.
**http://stacks.msnbc.com/news/915408.asp?cp1=1#BODY**



# En septembre dans votre Micromania..

## La console PS2 et sa manette
## + la télécommande officielle Sony
## + le DVD Seigneur des Anneaux

**229 €***







## LA CONSOLE PS2
## SATIN SILVER
## + DEUX MANETTES

**229 €***

mcm www.mcm.net

*Découvrez **REPLAY** l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !*

PlayStation 2

*Écoutez l'**ESSENTIEL DES HITS** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*

AVEC funradio

**PARIS**

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

**RÉGION PARISIENNE**

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
Tél. 02 35 81 16 16

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

77 MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09

77 MICROMANIA CARRÉ SENART
Tél. 01 64 13 96 81

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 09

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS
Tél. 01 69 01 79 53

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél. 01 39 97 16 98

**PROVINCE**

06 MICROMANIA NICE LINGOSTIERE
Tél. 04 92 29 10 37

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA AVANT CAP
Tél. 04 42 34 37 12

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET
Tél. 05 62 75 89 14

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA SAINT-OMER
Tél. 03 21 39 29 92

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

64 MICROMANIA PAU
Tél. 05 59 84 08 98

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

83 MICROMANIA PUGET/ARGENS
Tél. 04 94 45 63 84

84 MICROMANIA AVIGNON LE PON
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 82 36

OFFRE SPÉCIALE
MICROMANIA

L'AGE DE GLACE

EDITION COLLECTOR 2 DVD
TOM CRUISE
MINORITY REPORT

ciné pack SÉRIE LIMITÉE

# La console Xbox et sa manette + la télécommande + 2 films DVD

# 225 €*

XBOX
Microsoft



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO S

**micromania.f**




**La Mégacarte**
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.
*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €.
Remise non applicable sur les Consoles.

# MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

*Réservez vos jeux*
- dans votre Microman
- sur **micromania.fr**

## 36 nouveaux Micromania !

**29 MICROMANIA BREST** OUVERT
C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest
Tél. 02 98 44 01 31

**78 MICROMANIA ST-QUENTIN** OUVERT
C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux
Tél. 01 61 37 27 62

**75 MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue
75010 Paris - Tél. 01 53 24 13 89

**13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES** OUVERT
C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles
Tél. 04 42 20 93 48

**13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE**
C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille OUVERT
Tél. 04 96 14 05 91

OUVERT
**42 MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE**
C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

**07 MICROMANIA VALENCE** OUVERT
C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges
Tél. 04 75 74 14 17

**91 MICROMANIA VAL D'OLY** OUVERT
C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux-sur-Seine
Tél. 01 69 52 46 29

**85 MICROMANIA LA ROCHE/YON** OUVERT
C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche-sur-Yon
Tél. 02 51 47 99 76

**92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** OUVERT
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux
Tél. 01 41 02 92 39

**77 MICROMANIA BAY 2 TORCY** OUVERT
C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée
Tél. 01 60 05 63 09

**30 MICROMANIA NÎMES SUD** OUVERT
C. Ccial Géant - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25

**02 MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN** OUVERT
C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet - Tél. 03 23 67 01 22

**60 MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE**
C. Ccial Carrefour - 60280 Venette OUVERT

**02 MICROMANIA LAON** OUVERT
C. Ccial Carrefour - 02000 Laon -Tél. 03 23 26 05 78

**91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION** OUVERT
C. Ccial Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 69 87 06 25

**78 MICROMANIA FLINS** OUVERT
C. Ccial Carrefour - 78410 Flins - Tél. 01 30 90 52 00

**54 MICROMANIA NANCY LAXOU** OUVERT
C. Ccial Auchan - 54520 Laxou - Tél. 03 83 54 88 84

**91 MICROMANIA ATHIS MONS** OUVERT
C. Ccial Carrefour - 91200 Athis Mons
Tél. 01 69 57 52 43

**91 MICROMANIA BRETIGNY/ORGES**
C. Ccial Maison Neuve OUVERT
91220 Brétigny/Orges - Tél. 01 69 88 15 53

**63 MICROMANIA CLERMONT AUBIERE**
C. Ccial Aubière Plein Sud OUVERT
63170 Aubière - Tél. 04 73 28 53 52

**68 MICROMANIA COLMAR HOUSSEN**
C. Ccial Cora - 68125 Houssen OUVERT
Tél. 03 89 21 01 66

OUVERT
**66 MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA**
C. Ccial Auchan - 66560 Claira - Tél. 04 68 38 92 52

**13 MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX** OUVERT
C. Ccial Auchan - 13503 Martigues
Tél. 04 42 41 33 11

**79 MICROMANIA NIORT** OUVERT
C. Ccial Géant - 79025 Niort - Tél. 05 49 73 02 05

**63 MICROMANIA CLERMONT JAUDE**
C. Ccial Auchan - 63000 Clermont-Ferrand
Tél. 04 73 17 01 30 OUVERT

**88 MICROMANIA ÉPINAL JEUXEY**
C. Ccial Carrefour - 88000 Jeuxey OUVERT
Tél. 03 29 30 94 27

**01 MICROMANIA BEYNOST** OUVERT
C. Ccial Beynost 2 - 01700 Beynost
Tél. 04 37 85 54 44

**83 MICROMANIA OLLIOULES** NOUVEAU
C. Ccial Toulon Est - 83190 Ollioules

**73 MICROMANIA CHAMNORD** NOUVEAU
C. Ccial Chamnord - 73000 Chambéry

**44 MICROMANIA PARIDIS** NOUVEAU
C. Ccial Paridis - 44300 Nantes

**54 MICROMANIA MONT SAINT-MARTIN**
C. Ccial Auchan - 54350 Mont St-Martin NOUVEA

**03 MICROMANIA MONTLUÇON DOMERAT**
C. Ccial Auchan - 03410 Domerat NOUVEAU

**33 MICROMANIA BORDEAUX BEGLES**
C. Ccial Carrefour Bègles - 33000 Bordeaux NOUVE

**08 MICROMANIA CHARLEVILLE-MEZIERES**
C. Ccial La Croisette - 08000 Charleville-Mézières NO

**38 MICROMANIA L'ISLE D'ABEAU** NOUVE
C. Ccial Carrefour - 38081 L'Isle d'Abeau

ÉDITEUR : UBI SOFT
MACHINES : XBOX, PLAYSTATION 2 ET GAMECUBE
DISPO. EUROPE : OCTOBRE 2003

# XIII

## Plus qu'un exercice de style !





**Traduite en dix langues et publiée sur tous les continents, la BD *XIII*, imaginée par Jean Van Hamme et mise en images par William Vance, jouit d'un succès qui ne connaît plus de limites. Celles du loisir ludo-numérique en tout cas, avec l'étonnant FPS que prépare Ubi Soft dans ses studios de Montreuil. Avec son gameplay riche, son scénario alambiqué et son identité graphique forte, XIII, le jeu, est bien parti pour suivre les traces de la BD.**

**par Teckos**

Treize, un nombre mystérieux. Auréolé de malédiction ou empreint de bonne fortune, on lui prête des significations diverses et des facultés mystiques différant selon les cultures. La Française des Jeux en a fait son nombre fétiche, alignant les cagnottes exceptionnelles à chaque vendredi maudit. Elle en a même fait un ticket à gratter, à l'effigie de *XIII*, la BD, tout en profitant de la symbolique de l'énigmatique nombre premier. Peut-être n'a-t-il jamais été annonciateur de bonne fortune pour certains ? Le jeu vidéo, lui, s'annonce en tout cas sous les meilleurs auspices. Nous avons rendu visite à Ubi Soft, dans les locaux du développement, pour constater l'avancement du projet, jouer au jeu, comprendre cette subtile alchimie qui nous fait nous emballer au point d'en faire la couv', découvrir en exclusivité les possibilités Online et, accessoirement, mettre quelques tôles en multi. Veni, vidi, vici... Mis à part ce dernier épisode peu glorieux (ils ont quand même autre chose à faire...), il est certain que les développeurs assurent et mettent toutes les chances de leur côté pour faire de ce premier FPS en cel shading une réussite dans laquelle le hasard n'a pas sa place.

### Treize alambiqué

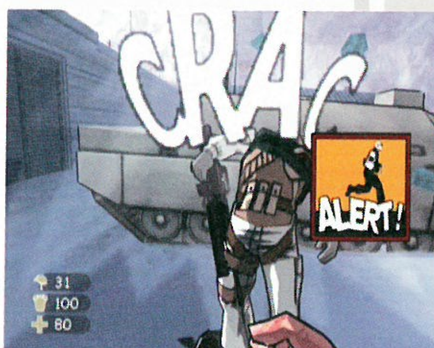
Steve Rowland, Jason Fly, Jason Mac Lane, Jason Mullway, Seamus O'Neil, John Fleming, El Cascador... autant de noms pour une seule et même personne : XIII. Tantôt héros malheureux, tantôt assassin dangereux (meurtrier convaincu du président des États-Unis, rien que ça !) ou encore vaillant leader révolutionnaire, le personnage que le joueur incarne se cherche, errant dans les méandres tumultueux d'un passé qu'on lui interdit. Le réveil sur la plage est douloureux, la mémoire est manquante et des tueurs sont à ses trousses. Seuls indices : le nombre XIII, tatoué sur sa clavicule gauche, et la clé d'un coffre cousue dans son col. Ainsi débute la folle cavale de XIII, une fuite effrénée sur fond d'enquête

périlleuse comme dans *Le fugitif* ou *La mémoire dans la peau*. Les fans de la BD savent déjà de quoi il en retourne, mais pour les autres, ceux qui vont avant tout découvrir le jeu, ceci n'est que le prologue d'un scénario aux multiples tiroirs et aux rouages complexes et inextricables. Le jeu reprend la trame de la saga, du premier album, *Le jour du soleil noir*, au cinquième, intitulé *Rouge total*, occultant les dix suivants (attendez-vous à une suite, confirmée mais pas encore en développement).
Mais c'est déjà largement suffisant pour tromper le joueur, le manipuler et lui donner cette désagréable impression de n'être que le pion d'une gigantesque machination. Entre quête obsessionnelle du passé et conspiration dans les plus hautes sphères de l'État, la double intrigue n'aura de cesse d'appeler de nombreux doutes. Heureusement que des flash-back, interactifs (vous avez bien lu) et très réussis cela dit en passant, ainsi que des documents secrets à retrouver, apporteront quelques éclairages... Si peu de libertés ont été prises vis-à-vis de la BD, le scénario a néanmoins été quelque peu « allégé », simplifiant un tantinet les relations complexes qui lient les personnages principaux, mais a aussi été étoffé pour offrir quelques scènes annexes. Tout cela, bien sûr, après validation de J. Van Hamme afin que l'œuvre papier ne soit pas dénaturée. En résulte une trame dévorante, servant à la fois une réalisation inédite et un gameplay riche.






Même avec deux uzis, ce n'est pas gagné. Le lance-roquettes est autrement plus efficace dans cette situation.

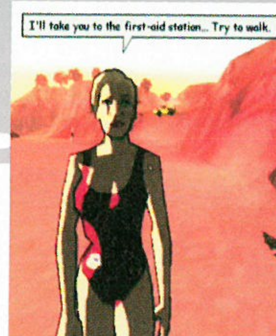


Rien de mieux pour ne pas déclencher de fusillade qu'un bon coup de pelle, Bernie style, dans la tronche.

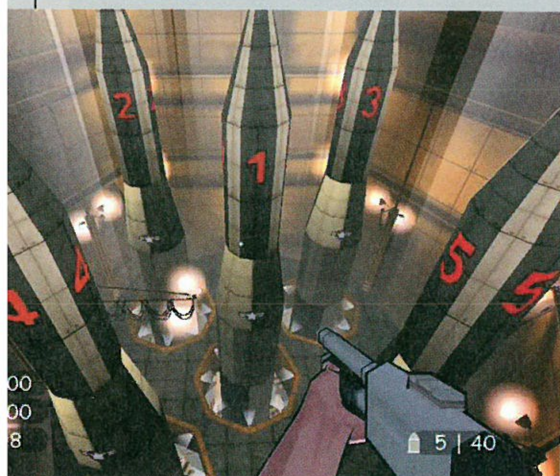

Les cut-scenes mélangent habilement images fixes, BD style, à des animations.

## Treize en beauté

Lorsque les planches prennent vie, le résultat est plutôt inédit. Si le traitement en cel shading n'interpelle plus, les titres l'exploitant étant maintenant légion, force est de constater qu'Ubi Soft parvient tout de même à surprendre en puisant dans les fondements même de toute bande dessinée. Car, alors que d'autres ne conservent du support que les traits, XIII s'attache à ce canevas reposant sur des bulles, des fenêtres et des onomatopées pour instiller une touche d'originalité bienvenue et insolite. Les explosions et autres bruits de pas s'illustrent ainsi aussi bien de manière auditive que visuelle, donnant un impact bien plus prononcé à ce qui se déroule à l'écran. Le multi-fenêtrage permet d'insister sur une action, un classieux headshot ou un ennemi tombant d'une falaise, renforçant le spectaculaire d'une situation.
La méga classe ! Et au-delà de toute considération artistique, ce traitement profite aussi au gameplay. Le héros dispose d'un sixième sens qui lui permet de repérer ses ennemis. À l'écran, cela se traduit par de petites onomatopées, de faibles « tap tap » symbolisant les bruits de pas, dans la direction des ennemis. De la même manière, un petit « clic » rappelle que le chargeur est vide. Plus généralement, une onomatopée, en fonction de sa taille, signifie un bruit plus ou moins fort. À retenir pour les passages où la discrétion est de rigueur... Le multi-fenêtrage, quant à lui, met en exergue des éléments ou des événements forts : l'objet que vous n'aurez ainsi pas à chercher dans toute la pièce ou l'annonce de l'arrivée d'un contingent ennemi afin que vous vous prépariez. Vraiment explicite, efficace (et... perspicace).



Le retraité de la BD laisse place à une pulpeuse secouriste tout droit issue d'Alerte à Malibu pour la scène d'intro.

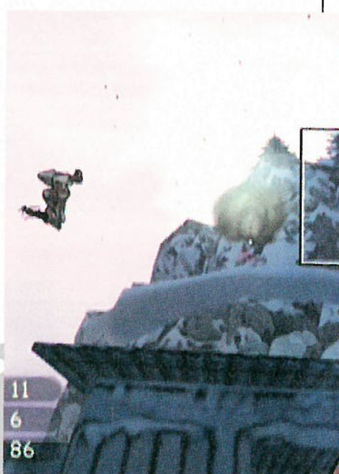


En exclu' de la muerte, le dernier niveau du jeu, une base secrète super bien cachée !





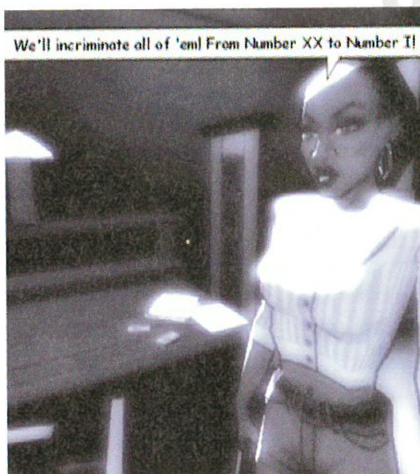




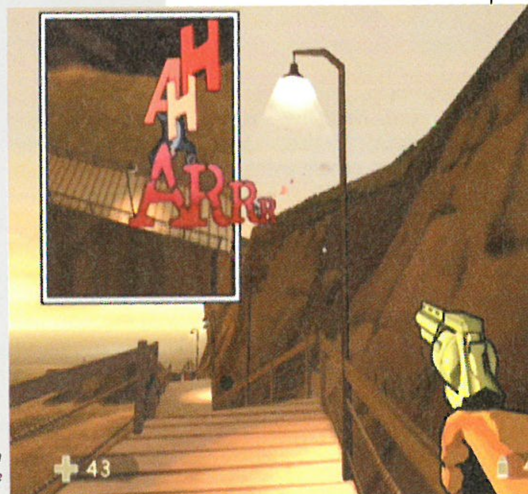
La physique est intéressante : une grenade bien minutée et c'est un garde qui joue les birdies.

## Treize intéressant

Malgré ces additifs, c'est néanmoins l'esprit FPS qui anime la substantifique moelle de XIII. En témoigne la quantité d'armes : 16 au total sans compter les ustensiles qui servent « d'arguments » de rechange, en nombre quasi égal. Couteaux, colts, uzis (un dans chaque main !), lance-roquettes se mêlent ainsi aux chaises, balais, cendriers et aux pelles pour constituer l'armement de XIII (le héros). Certaines armes ont d'ailleurs un tir alternatif permettant, dans le cas du bazooka, de mettre un coup de roquette, façon Halo-style ! Surtout, cela permettra de faire jouer la discrétion. Et vi, dans XIII, tout n'est pas bourrinage. Le gameplay propose de nombreuses situations, tantôt pêchues et basées sur de mémorables scènes de gunfights, tantôt finaudes et requérant sens de l'observation, intellect et furtivité. Ubi Soft s'est attaché à offrir aux joueurs, pour chacune des scènes de son jeu, la possibilité des deux approches afin que chacun ait une expérience toute personnelle. Empruntées aux ténors du genre, on retiendra des scènes dans lesquelles il s'agit de libérer un prisonnier et de le protéger corps et âme, des passages dans lesquels on est acculé et chassé comme un pitoyable gibier, et d'autres desquelles seul Sam Fisher aurait pu s'affranchir. Il est même d'autres petites scènes où il s'agira uniquement d'espionner et d'écouter aux portes. Les mises en situation sont aussi variées qu'exaltantes. Un traquenard, une embuscade, et ce sont les pulsations qui s'emballent. Une forteresse, une alarme, et c'est le sang-froid qui fait défaut. Pour avoir pu parcourir une bonne partie du jeu et découvrir des scènes plus avant en compagnie des développeurs, il se pourrait bien que l'intensité soit récurrente et permanente tout le long du jeu. On nous promet une bonne quinzaine d'heures pour l'aventure solo, pour un joueur connaissant le jeu sur le bout des doigts !

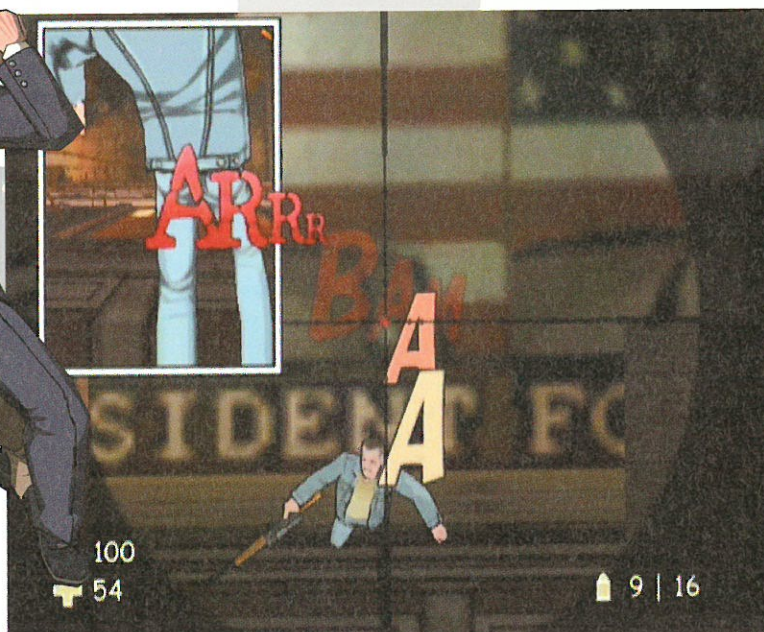



*Les flash-back permettront au joueur de s'y retrouver dans le scénario. L'effet de glow est surpuissant.*




*Des fois qu'on ne saurait pas que le vilain a été abattu, une petite fenêtre nous le rappelle.*









## Treize abondant

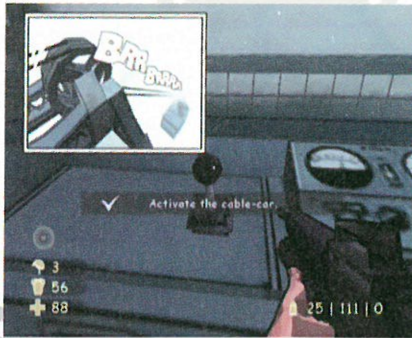
Côté multijoueur, toutes les versions bénéficieront de modes en écran splitté, jusqu'à quatre pour la Xbox et la GameCube, et jusqu'à deux pour la version PS2. Entre les classiques Deathmatch, Team deathmatch, Capture the flag, Duel, etc., il y aura de quoi faire. On a aussi vu des modes plus originaux tels que le Kill the mouette et le Capture the mouette dont les noms sont plutôt révélateurs... Il s'agira dans le premier de faire la chasse à une mouette se promenant dans le niveau, le gagnant étant celui qui aura plombé le plus le malheureux volatile.

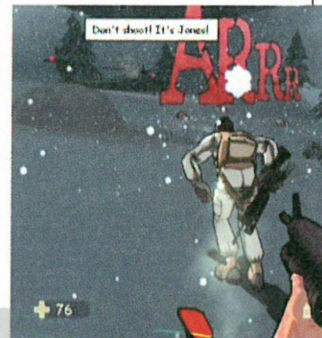


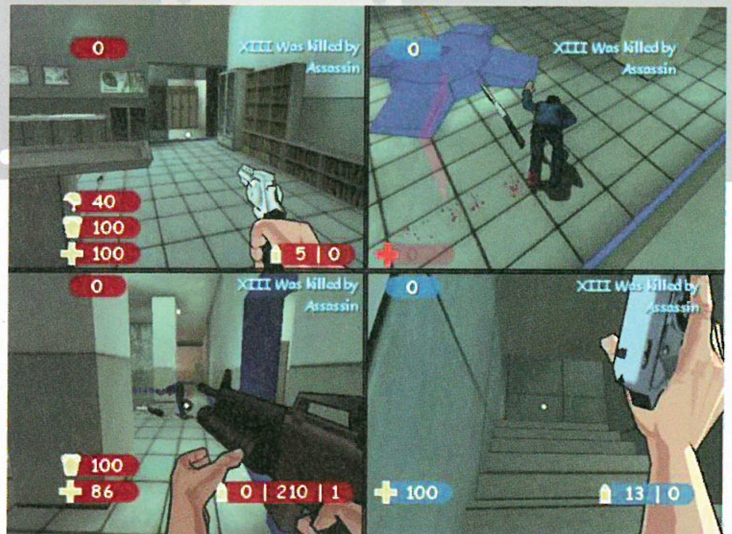

*Selon la nature des ennemis, vous pourrez vous protéger en prenant des otages.*

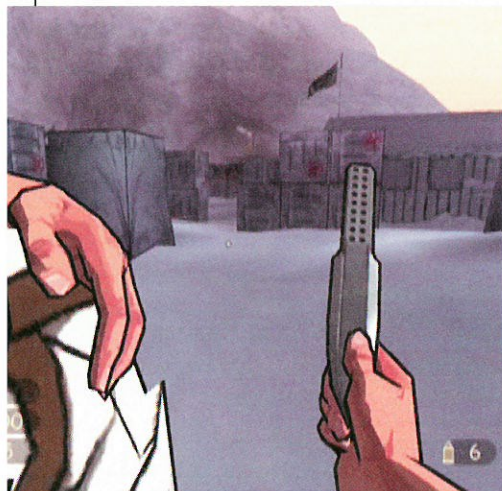


Dans le second, il faudra s'emparer de l'oiseau et le conserver le plus longtemps possible ; dur lorsqu'une traînée de plumes visible de tous fait de vous une cible que l'on peut difficilement dissimuler. Et il y aurait encore d'autres modes, spécifiques à chaque machine... Pour le moment, les développeurs s'essaient à différents modes, plus ou moins loufoques, et ne garderont que les plus intéressants. Pourra-t-on jouer au ball-trap avec une chouette mouette ? La version test nous le dira. Pour les joueurs esseulés ou pour ceux qui ont du mal à réunir des amis, des bots ont été prévus pour compléter les équipes ou juste apporter un peu de chair à canon. Ça c'est la classe ! Souvenez-vous, c'était l'un des rares reproches que l'on faisait à Halo. Il est même possible de leur donner des directives en Capture the flag, à l'aide de la croix directionnelle. Les modes multi sont donc plutôt étoffés, mais il en est encore un, peut-être le plus important, dont il faut que l'on vous parle : le mode Online. La GameCube, Nintendo étant encore un peu à la traîne à ce niveau, n'en bénéficiera hélas pas, mais les possesseurs de PlayStation 2 et de Xbox pourront s'en donner à cœur joie sur le Net. Il faut dire que Sony et Microsoft ont apporté leur expertise technique afin que le mode Online soit opérationnel à la sortie du jeu. Nous nous sommes essayés au Xbox Live et il faut dire que ça tournait plutôt bien, le lag étant quasi inexistant. Reste toutefois sur cette partie pas mal de choses à régler : le nombre de joueurs max et la stabilité des serveurs par exemple ; même si, on nous l'assure, tout fonctionnera parfaitement.
En conclusion, on est loin du simple exercice de style attendu, le banal FPS profitant du cel shading, le procédé en vogue, pour faire parler de lui. La licence est forte, le scénario forcément riche et élaboré, mêlant faits marquants du XXe siècle et théories de complots diverses, et le gameplay est intéressant, exploitant les nombreuses ficelles du FPS mais aussi celles de la BD. La réalisation, de grande qualité, apporte la touche d'originalité, ce petit pep qui distingue les jeux d'exception des autres. Bref, pour ne rien vous cacher, nous sommes tombés sous le charme de cette bande dessinée animée et interactive made in France.
Verdict définitif le mois prochain !

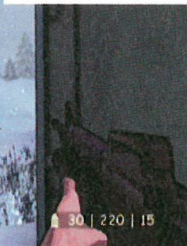


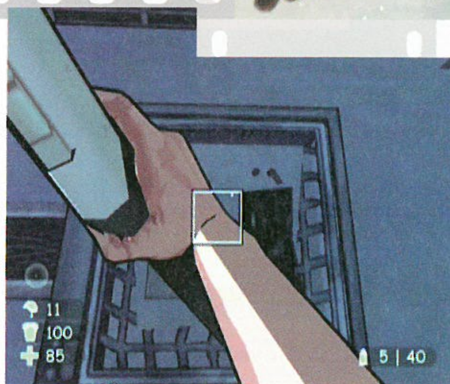



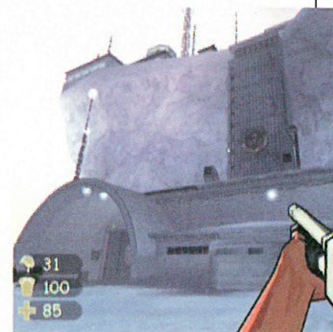


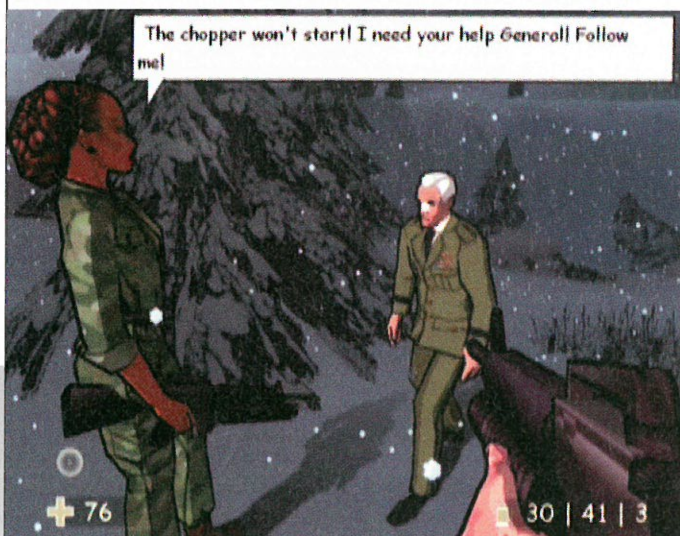





Lors de certaines missions, il faudra faire preuve de discrétion et dissimuler les corps pour ne pas être repéré.








« Bon, c'est pas tout ça, mais on se magne... En plus, on se gèle les c... »





# JAK II
## HORS-LA-LOI

**Éditeur : Sony C.E.E.**
**Machine : PlayStation 2**
**Dispo. Europe : 15 octobre 2003**

**Jak II sera un des jeux de l'année, je le sens, mais surtout je l'espère ! Jason Rubin et sa troupe de Naughty Dog font des pieds et des mains pour nous pondre le jeu de plate-forme de cette fin d'année. En toute honnêteté, je crois qu'ils y sont arrivés !**

**par Angel**



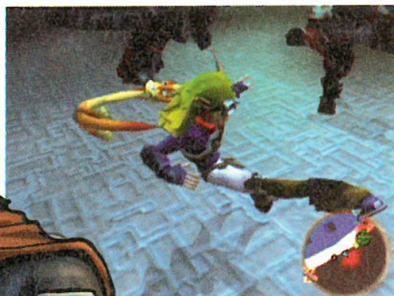


## EN QUÊTE DE VENGEANCE

# AVANT-PREMIÈRE



Les armes à feu sont monnaie courante dans cette version.



Le fameux coup de pied circulaire est toujours dispo.

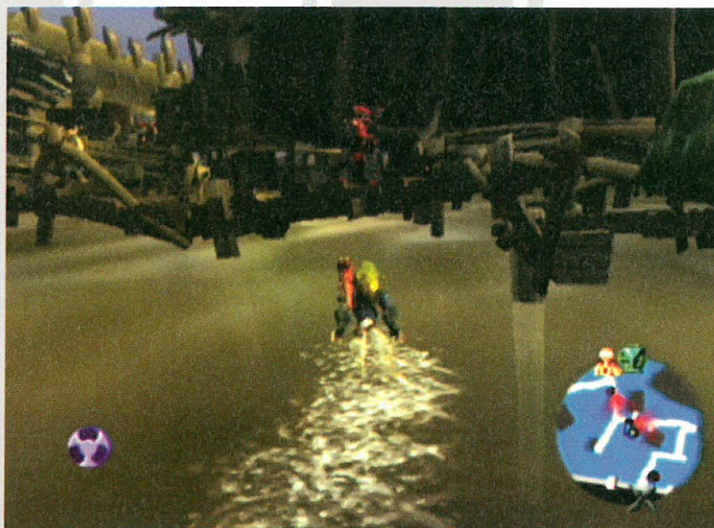
Cette version jouable de Jak II, je peux vous dire que ça fait un moment que je l'attendais. Et oui, j'avoue, j'avais adoré le premier volet ! Ses niveaux gigantesques, sans aucun temps de chargement, ses personnages accrocheurs et rigolos qui évoluent dans un monde enchanteur... Raaah, trop bien ! Le tout doté d'un gameplay aux petits oignons et un niveau graphique jamais vu jusqu'alors sur PS2. Voilà, un an après sa sortie, Jak & Daxter reste un grand jeu, point barre ! Un des meilleurs titres de plate-forme de ces dernières années, serais-je même tenté de dire. Pour ce deuxième volet, Naughty Dog a vu les choses en plus grand encore. Cette fois, ils se sont mis en tête de créer une véritable épopée qui prendra le joueur à la gorge. Bien que l'on retrouve les mêmes personnages principaux et le même background, l'approche n'est plus du tout la même. On se retrouve cette fois devant un titre beaucoup plus mature, plus sombre, plus dramatique.

### Ah, monde de m**** !

Le jeu débute là où se termine le premier opus. Pour faire court et ne pas vous gâcher l'intrigue, je me contenterai de vous dire que les deux compères passent à travers un portail et se retrouvent dans un futur apocalyptique dominé par un personnage abject qui se fait appeler le Baron. À peine arrivé, Jak se fait capturer par ses hommes de main qui se livreront à des expériences sur lui avec de l'Eco noir, jusqu'au jour béni où Daxter le libère.

## La localisation de la muerte

*En allant dans le menu des options, on constate que le jeu a été traduit pour toute l'Europe et une partie de l'Asie. Ainsi, sur le DVD preview que nous avons reçu à la rédac, il était possible de passer de l'anglais au français en passant par l'italien à la volée, et ceci avec ou sans sous-titres. Espérons qu'il en sera de même dans la version finale ! Ah, et il y a aussi une option 16/9, un sélecteur 50/60 Hz et un mode Progressive Scan. La totale !*



Quand je dis qu'on peut aller partout dans la ville, c'est qu'on peut même aller piquer une tête dans le lac du coin !



Les expressions faciales de Daxter sont trop puissantes. Y a pas à dire, Naughty Dog assure vraiment niveau character design.




Les épreuves en skate sont vraiment sympas, mais demandent une certaine maîtrise du paddle.



Lorsqu'il passe en mode maléfique, Jak distribue les pains comme personne.



Le pilotage des véhicules est super agréable. D'ailleurs, la conduite varie selon le modèle que l'on dirige.

Ces bombardements d'Eco ont néanmoins eu un effet néfaste sur notre héros qui n'a plus qu'une seule idée en tête : se venger du Baron ! Grande révolution au niveau de son attitude, cette fois il parle ! Incroyable mais vrai ! Ces deux années pendant lesquelles il a servi de cobaye l'ont sacrément endurci. Ainsi, s'il a retrouvé la parole, il n'est pas pour autant un as de la conversation. Cette hostilité générale le pousse à agresser verbalement la plupart des gens qu'il rencontre. Tandis que Daxter reste égal à lui-même : un personnage extraordinairement drôle, aussi bien dans ses répliques que ses expressions. Quant au déroulement du jeu, l'approche est relativement différente de celle du premier volet. Fortement inspiré par GTA (et oui encore un !), Jak II propose un monde entièrement ouvert dans lequel on peut circuler librement. En gros, on a une ville principale où l'on peut se balader comme on veut, aussi bien à pied qu'avec des voitures volantes que l'on choure façon « car-jacking ». Ça vous rappelle quelque chose ? Normal ! Et ce n'est pas fini ! À des endroits bien précis de la ville, genre le bar du coin, le squat des opposants au Baron ou la centrale électrique, vous rencontrerez diverses personnes qui vous donneront des missions à remplir. Oui, oui, exactement comme dans GTA ! Cependant, si l'inspiration est très nette, Jak II ne se résume pas à un clone du titre de Rockstar. Il a son identité propre, son design particulier et, disons-le franchement, sa magie ! L'ambiance qui découle de tout cela est extraordinaire. Bien que les décors enchanteurs du premier volet aient laissé place à un univers industriel dominé par les Metalheads, contre lesquels vous devrez lutter, on reste bouche bée devant la beauté des environnements.

### New Jak City

Graphiquement, le gouffre technique entre les deux volets est énorme. La modélisation des persos est grandiose, la ville dans laquelle on circule est énorme et est fréquentée constamment par des dizaines de passants et de voitures volantes. On sent que les capacités de la console ont été exploitées jusqu'au bout. D'ailleurs, pour l'anecdote, Jason Rubin, mastermind de la série, nous a confié que même la mémoire sonore de la puce PSone intégrée à la PS2 a été utilisée, afin de tirer profit de toutes les ressources disponibles. Ça calme ! Côté gameplay, ça s'est largement étoffé notamment grâce à la possibilité de piloter un véhicule à n'importe quel moment. Du coup, on a droit à des courses chronométrées en pleine ville. De plus, certains niveaux offrent la possibilité de se déplacer sur un overboard façon *Retour vers le Futur 2*. Ainsi, sur ce skate ultra high-tech, on peut grinder certaines surfaces et enchaîner les tricks comme dans un Tony Hawk. La grande classe ! Reste aussi la possibilité de se transformer en « Dark Jak » en récoltant l'Eco noir des ennemis. À ce moment, sa vitesse est décuplée et ses coups sont surpuissants. Jak utilise aussi régulièrement des armes à feu, genre fusil à pompe ou mitrailleuse. Et que dire des cinématiques extraordinairement mises en scène ! Les dialogues sont vraiment bien travaillés et les mimiques de Daxter sont à se tordre de rire. Une fois de plus, c'est du grand art. Non, définitivement, la richesse et la profondeur du gameplay, alliées à la quasi-perfection technique du titre, en font un chef-d'œuvre en puissance. Oubliez Kya, Ratchet et les autres, Jak II Hors-la-loi arrive, et je sens qu'il va faire très mal !

# COLIN McRAE RALLY 04




ÉDITEUR : Codemasters
MACHINES : PlayStation 2 et Xbox
DISPO. EUROPE : Septembre 2003

## Le rallye sans concession !

# AVANT-PREMIÈRE

**Colin McRae revient plus en forme que jamais. Une révision s'imposait après un troisième opus décevant et Codemasters semble bien en mesure de remettre la série sur la bonne voie. Premiers tours de roues.**

**par Plume**




*À gauche, un gros rocher aussi appelé montagne. À droite, un trou nommé ravin. Mieux vaut rester sur l'asphalte…*



Le rallye rentre dans la catégorie des loisirs auxquels le commun des mortels a difficilement accès. Il y a pour cela plusieurs raisons. D'abord, il est en général réservé aux Parisiens. Les provinciaux demeurent pour la plupart considérés comme des conducteurs du dimanche, surtout lorsqu'ils mettent un clignotant (au lieu de klaxonner) pour dépasser. Ensuite parce qu'il faut faire preuve de sang-froid et avoir le cœur bien accroché. Encore des caractéristiques très parisiennes, la preuve par le spectacle quotidien de la place de l'Étoile. Last but not least, il faut beaucoup de blé. Et là tout est dit. C'est pour ça que vous et moi restons chez nous et vivons une existence agréable pendant que des gars fatalisent des bagnoles tout bonnement monstrueuses et font passer ça dans nos impôts. Il n'existe donc guère plus qu'une solution pour le gamer : se rabattre sur un bon jeu de rallye. Un moyen de vivre les mêmes sensations sans risquer de faire une embardée mortelle. Et c'est là que Colin McRae Rallye 04 intervient ! Déboulant cet automne sur PlayStation 2 et Xbox, la série tend à passer à la vitesse supérieure et souhaite nous faire redécouvrir ce sport. Pour cela, il a fallu pas mal de boulot et l'aboutissement devrait être à la hauteur des espérances des fans de la première heure.

## Et hop, au contrôle technique !

Colin McRae 3 a laissé un souvenir pour le moins mitigé. Un jeu dont le fond ne faisait vraiment pas honneur à la forme. La réalisation et le plaisir de la conduite étaient gâchés par une profondeur toute riquiqui. Seulement deux modes de jeu, ça laisse une arête en travers de la gorge. C'est pour cela que pas moins de huit modes sont annoncés pour le nouvel épisode. Quatre types de championnats vous tiendront en haleine : le championnat des quatre roues motrices, des deux roues motrices, le championnat Groupe B (voir plus loin) et le championnat Expert. Ce dernier suggère un challenge incroyablement réaliste. La vue cockpit sera bloquée, les vitesses seront manuelles et la gestion des dommages ne laissera plus le droit à l'erreur. Voilà qui s'avère réjouissant et qui nous garantit un nombre de nuits blanches conséquent. À partager de surcroît avec des amis, car on nous annonce

deux joueurs en simultané sur PS2, quatre sur Xbox et quatre en alternance sur les deux consoles. La compétition en multijoueur autorisera soit à concourir l'un contre l'autre, soit à représenter la même écurie. En ce qui concerne Internet, la réponse est non, malheureusement... Un autre challenge fait son apparition dans ce Colin McRae : le test de nouvelles pièces, développées dans des ateliers spécifiques. Par exemple, pour mériter de meilleures suspensions, vous devrez en découvrir les limites sur un tracé court. Il s'agira explicitement de les ruiner en prenant des bosses à très grande vitesse. Toute partie aura son concept ludique et cela risque de motiver davantage le joueur à améliorer sa caisse au cours de la saison ! Pour finir avec les modes de jeu, sachez que vous pourrez créer vos propres rallyes en compilant les spéciales selon vos goûts. Ces rallyes seront sauvegardés et accessibles à tout moment.

## Elle m'a dit d'aller conduire là-haut sur la Colin

Pour agir, plus de vingt voitures seront à disposition dans le jeu, réparties dans les différentes catégories citées auparavant. Parmi les Impreza, Lancer ou encore Focus, nous aurons le plaisir de revoir la Peugeot 206, grande absente de Colin 3 et pourtant championne du monde des rallyes. Ça la foutait mal ! Le groupe B concerne les voitures des années 80 interdites pour cause de surpuissance. Tous ces monstres seront à régler et réparer toutes les deux spéciales. J'ai bien dit réparer puisque la légendaire gestion des dommages est toujours d'actualité et se décline en trois niveaux. Tout dépendra de la difficulté déterminée. Concernant les tracés, on ne risque pas de crier au scandale. Nous aurons droit à huit rallyes composés chacun de six tronçons, huit shakedown (essais libres avant rallye), quatre super spéciales et certaines spéciales du premier Colin remodélisées. N'empêche que pour assumer tout ça,




Ah la campagne ! Sa flore sauvage, ses poteaux du siècle dernier et ses clôtures mal placées...

Colin McRae 04 se doit de proposer une réalisation impeccable (de freins). Graphiquement, les deux versions s'en sortent très bien ; avantage à la Xbox dont les tons paraissent plus doux, est un peu moins aliasée et qui affiche plus de détails. La modélisation des voitures n'est pas en reste et se montre très fidèle. Le nouveau moteur graphique permet d'afficher des décors plus fournis et plutôt jolis. Il offre, entre autres, un rendu des reflets et de la lumière très convaincant. Il n'y a qu'à admirer les ombres du bolide pour s'en rendre compte. Reste à vous parler des sensations de conduite qui ont bien changé par rapport à Colin 3. Il faut dire que la caisse ne tourne plus autour d'un seul axe mais se base sur quatre pivots que sont les roues. Cette nouvelle dynamique offre une prise en main plus instinctive, associée à une tenue de route plus réaliste, surtout lors des dérapages. Bien entendu le jeu n'est pas exempt de défauts, d'autant plus à 80% de son développement. À commencer par les arrêts net de la tuture lorsqu'elle rencontre un simple poteau ou un petit caillou. De même, le clipping n'était pas absent et la distance d'affichage nous a paru parfois quelque peu réduite. Gageons que ces petits soucis se verront corrigés dans la version définitive, auquel cas Colin McRae 04 pourrait faire péter une durite au prochain WRC... Mais l'espoir est largement permis (de conduire).







SUR ASPHALTE, NEIGE OU GRAVIER, VOUS DEVREZ FAIRE PREUVE DE DOIGTÉ !




« Dave, j'aime pas comment tu conduis, je sais pas pourquoi, j'ai pas confiance. »




Un des labos tests vous demandera de pousser les rapports comme il faut.










Admirez le soleil et la lumière qu'il porte sur la route gelée. Splendide.

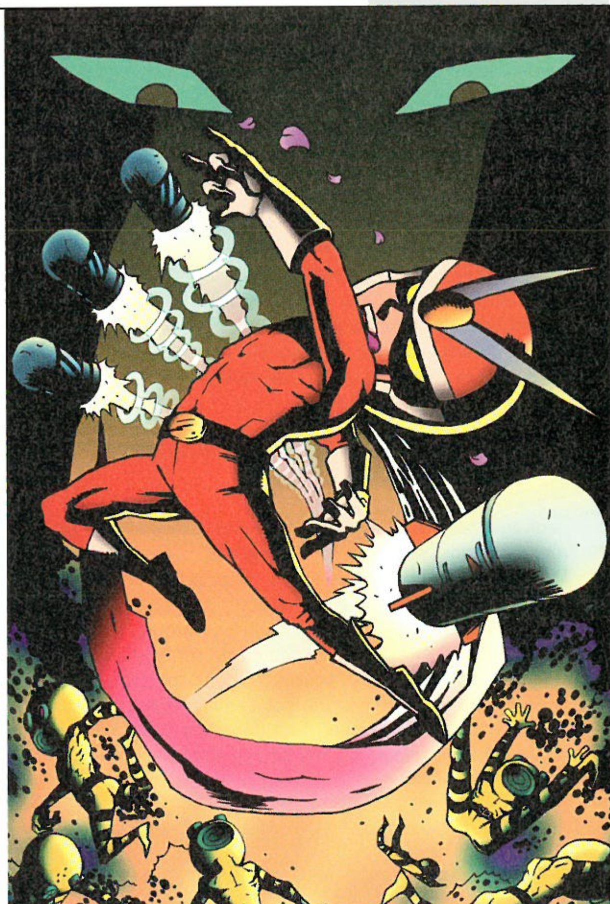


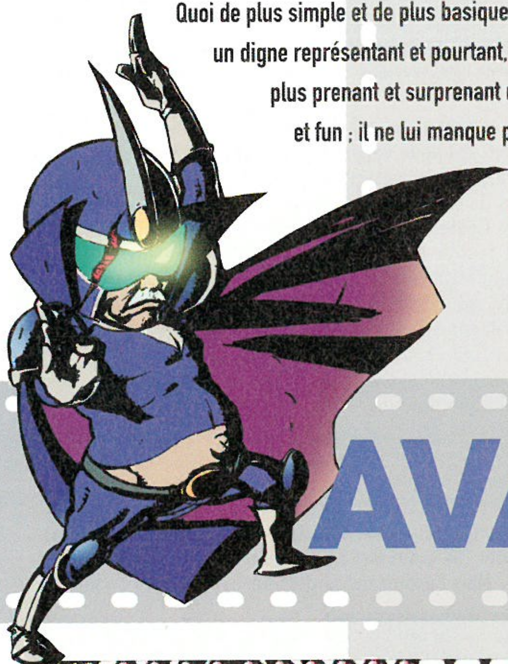

La jolie flèche rouge légèrement courbée annonce que le bonheur n'est pas derrière ces arbres.

# VIEWTIFUL JOE

**ÉDITEUR : CAPCOM**
**MACHINE : GAMECUBE**
**DISPO. EUROPE : 31 OCTOBRE 2003**

## Ça cartoonne !

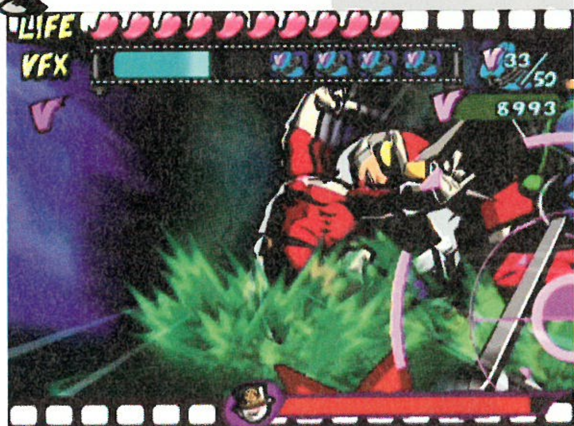




**Quoi de plus simple et de plus basique qu'un beat'em all ? Viewtiful Joe en est un digne représentant et pourtant, et il ne faut pas s'y tromper, il n'y a pas plus prenant et surprenant que ce titre. Classe, jouable, drôle, beau et fun ; il ne lui manque pas grand-chose. Disponible depuis peu en import, nous nous sommes néanmoins penchés sur la bêta, à peine traduite, pour vous faire partager nos premières impressions.**

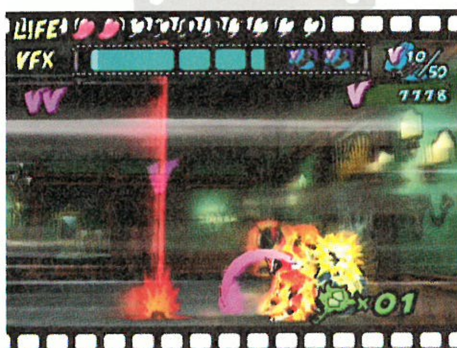
**par Teckos**

# AVANT-PREMIÈRE

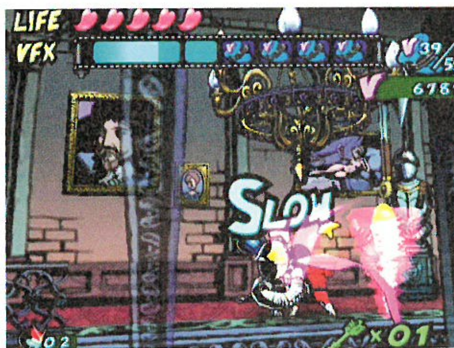



C'est en utilisant les directions Haut et Bas que Joe esquive les coups. L'a trop la classe ce type.

Ne feignez pas l'indignation ! X-or et Bioman ont accompagné votre adolescence, voire la tendre enfance pour certains. Vous connaissiez pour ainsi dire par cœur toutes les chorégraphies débiles de leurs « transmutations » avant même d'avoir su marcher ou d'avoir fait vos premiers pas sur un dance floor... Non ? Eh bien c'était mon cas et sûrement celui, au bas mot, de milliards d'autres. À ceux-là, Viewtiful Joe risque de réveiller quelques souvenirs émus de scénarios faisant tiep', de décors en carton, de monstres géants en mousse et de rixes à s'exploser les zygomatiques. C'est en effet dans cet univers bardé de super héros en collant et de super vilains délicieusement ridicules que le prochain Capcom plante son décor. Quoi de mieux que le cel shading pour matérialiser tout cela ? C'est ce qui marque et surprend le plus lorsqu'on lance le jeu pour la première fois. Le crayonné de ce monde bariolé capte le regard sans jamais le relaxer. Le style est quelque peu brouillon mais quantité de détails attestent d'un choix artistique audacieux. Certains éléments, volontairement cheap et en 2D, accompagnent, sans jamais dénoter, le reste en 3D.

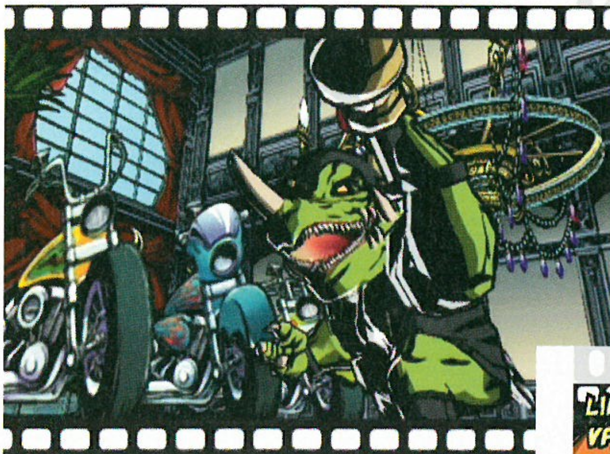



En accélérant le temps, Joe se déplace plus vite, frappe sans discontinuer et enflamme ses adversaires.

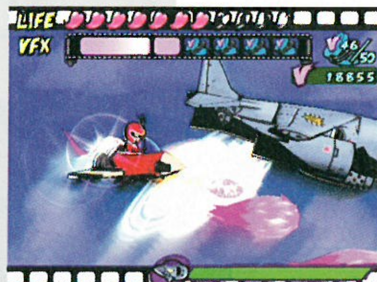


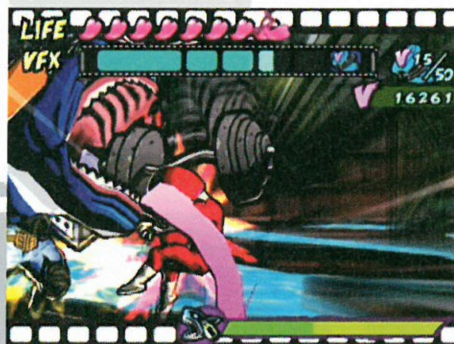



Après avoir réussi une esquive, le jeu vous indique la manière d'entamer une combo.



Accent black pour ce rhinocéros vert. Tout va bien. L'humour est l'un des gros points forts de Viewtiful Joe.




Ce boss, véritable requin-poubelle, crache des haltères. Aussi ridicule que redoutable.

Les truculents personnages se parent de détails et jouent avec la lumière pour produire un résultat rare pour ce genre de production et plus généralement pour ce type de procédé. Magie du cel shading ou flair artistique, Capcom jongle en tout cas talentueusement avec la technologie et le délire esthétique pour nous offrir une expérience de « jeu d'animation » à la fois unique et drôle. Et de la réalisation à tous les autres atours du jeu, tout nous rappelle que VJ est une belle parodie des séries musclées de notre jeunesse.

## C'est pas sorcier

*Pour résoudre certaines énigmes, il s'agit de bien comprendre comment la vitesse d'écoulement du temps agit sur les objets. Si l'on accélère le temps dans le cas d'une plate-forme volante propulsée par une petite hélice, cette dernière tournera plus vite et fera monter la plate-forme. Inversement, lorsqu'on ralentit le temps, la vitesse de rotation se réduit, faisant - sous l'attraction de la gravité qui elle n'a pas changé - descendre la plate-forme. C.Q.F.D.*

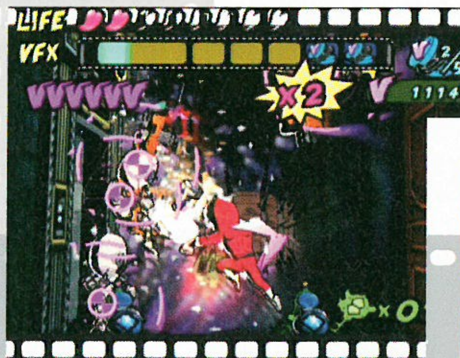
## Plus cheap tu meurs

Captain Blue n'est plus que l'ombre de lui-même. La cinquantaine passée, la moustache grisonnante et la bedaine bedonnante (le design est génial !) ; il ne reste plus du svelte et musculeux héros qu'une enveloppe flétrie et pétrie de bourrelets. La projection du 8456045ᵉ épisode (à peu de choses près), à laquelle Joe et sa copine Sylvia assistent, sonne le glas des aventures du capitaine bleu. Qui va sauver le monde de l'ignoble, du redoutable, du terrifiant, du monstrueux méchant dont j'ai égaré le nom ? Pire, l'immonde vilain s'est emparé de Sylvia (!!) et la séquestre dans un lieu super secret quelque part de l'autre côté de l'écran. Joe traverse à son tour la tenture blanche et part à la recherche de sa dulcinée... De toute évidence, le scénario ne va pas chercher bien loin et rappelle un certain navet nommé Last Action Hero (avec Schwarzie). Look teenager américain avec casquette et fringues de rigueur pour Joe, grosses lunettes et chevelure blonde pour Sylvia ; cet autre clin d'œil des développeurs japonais à leurs voisins de l'autre côté du Pacifique, vouant une cultissime adoration aux Power Rangers, est de la même manière plutôt flagrante. Les clichés sont là et, pour une parodie, on ne s'en plaindra pas ! Les sous-fifres, ridicules comme il se doit, apparaissent en bande et tombent évidemment comme des mouches. Les boss, ballots à souhait, sont touchants de crétinisme à dévoiler leurs plans et à chercher leurs mots. Et la voix off ! La conviction avec laquelle le narrateur tente de faire monter le suspense est tout juste excellente. Bref, l'ambiance, cheap à mort, est néanmoins surpuissante et laisse augurer un gameplay du meilleur cru.

## C'est trop la classe !

Si Joe passe de l'autre côté de l'écran, le joueur passe, lui, de l'autre côté de la caméra. C'est en effet en véritable réalisateur, en réel chorégraphe, que l'on illustre les exploits du jeune super héros en devenir. Tout est dans le « style » : la recherche de la combo juste, du geste parfait et de l'esquive improbable caractérise ce beat'em all qui, de plus en plus, s'écarte des sentiers battus. La panoplie de coups n'est certes pas très étendue (on pourra cependant en acheter), mais est largement suffisante pour produire un résultat visuel des plus jouissifs. Les ennemis, projetés d'un coup de poing, volent dans tous les sens, alors que les explosions et les mouvements à la Matrix s'enchaînent. C'est un joyeux bordel qui semble s'installer lors des premières parties mais il n'en est rien. Everything is under control ! En termes de système de jeu, Viewtiful Joe est une merveille avec un système d'esquive d'une redoutable efficacité, un autre de combos et, enfin, un dernier altérant la vitesse d'écoulement du temps. Grâce à ce dernier, Joe se joue de la physique des éléments pour, soit résoudre des énigmes (voir encadré), soit prendre l'avantage sur ses ennemis. Du coup, chaque esquive peut être planifiée à l'avance, chaque trajectoire de vilain volant peut être déterminée, et chaque combo peut être calculée. On a rarement vu telle finesse dans un beat'em all. Un système de notation incite à user des différentes possibilités de Joe afin que le joueur ne tombe pas dans les travers du button smashing et ne passe à côté des subtilités du jeu. Simple mais ingénieux. Décidément, Viewtiful Joe a vraiment tout pour plaire. Reste maintenant une interrogation : la durée de vie qui, dans la version bêta, avait peine à caresser les 4 heures de jeu, et seulement le double est annoncé pour la version japonaise !

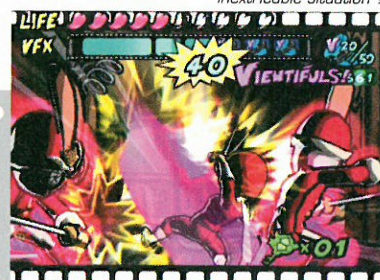



En activant le ralenti, Joe esquive tout, même les balles. On vous l'a pas dit ? L'a vraiment trop la classe ce type...

Les cibles indiquent les combos possibles. Multipliez vos points en frappant les adversaires les uns derrière les autres.

Les deux ne sont pas commodes... Mais comment Joe va-t-il se sortir de cette inextricable situation ?

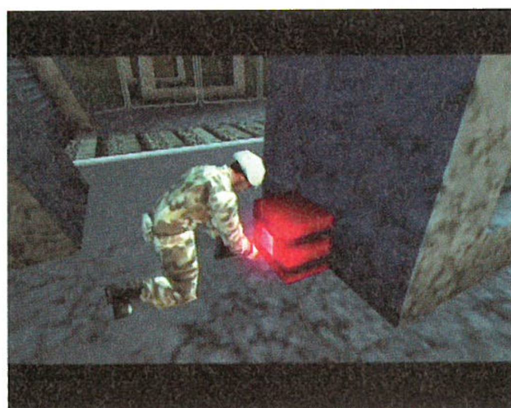


# CONFLICT DESERT STORM 2

**Éditeur : SCi**
**Machine : PlayStation 2**
**Dispo. Europe : Octobre 2003**

Les jeux de guerre, généralement, ça nous fait rire. Dans le bon sens du terme, j'entends bien. Mais là, revisiter la guerre du Golfe avec tous les événements qui se déroulent en ce moment au Moyen-Orient, on est en droit de ne pas trouver ça de bon goût… Enfin, j'me comprends !

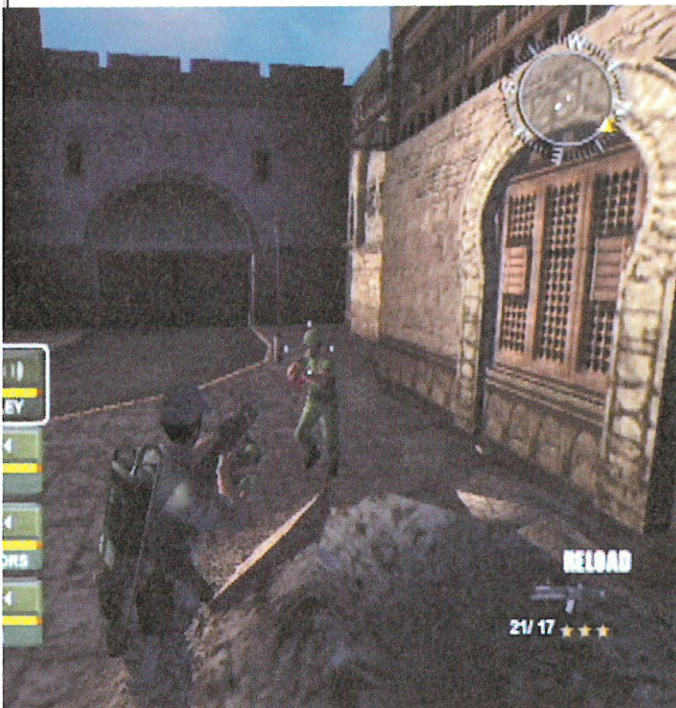
**par Angel**






Un vrai jeu d'actualité ?

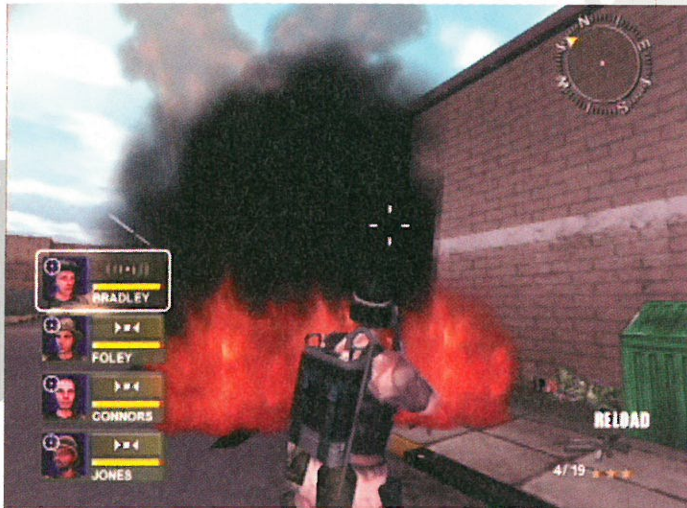
# AVANT-PREMIÈRE




Avant toute chose, je vais vous raconter une petite anecdote bien marrante qui m'est arrivée pendant l'E3. En visite sur le stand de SCi, je croise l'attachée de presse qui me dit à propos du jeu : « Surtout, ce qu'il faut retenir, c'est que le jeu s'appelle Conflict Desert Storm 2. Il faut retenir hein ! » Étonné, je lui demande comment il s'appelait avant, et là j'apprends qu'au départ c'était Conflict Desert Storm 2 : Back to Bagdad ! Ouch ! En effet, ça faisait désordre. Mais le plus drôle, c'est qu'à ce même moment, à la sortie du « Convention Center », il y avait une énorme affiche avec l'ancien titre, sur tout un mur d'immeuble. Hum, hum…

## La guerre du Golfe 2

Comme nous vous l'avions dit dans un précédent reportage, ce nouveau volet de CDS ne fait pas dans l'originalité. Le déroulement du jeu est exactement le même qu'avant. On dirige une équipe de quatre soldats, que l'on peut incarner alternativement en switchant de l'un à l'autre librement. Comme d'hab' dans ce genre de cas, chacun est spécialisé dans un domaine bien particulier (sniper, artificier, etc.). Cependant, leurs capacités sont amenées à s'améliorer au fil des combats. L'objectif des missions, assez variable au demeurant, demande des efforts d'organisation de toute la team et une véritable coordination. Pour cela, on dispose de la possibilité de donner des ordres à chacun de ses hommes. Ces derniers sont certes assez basiques (on est loin d'un Rainbow Six), mais relativement utiles à l'heure d'organiser un assaut. On remarque surtout la possibilité de conduire des véhicules comme des jeeps, ou carrément des tanks avec lesquels on pourra faire




*Il faut profiter des éléments du décor, du genre baril de pétrole, pour provoquer des explosions.*




*La conduite de la jeep est plutôt agréable.*



*Un système d'échange d'objets entre les différents soldats est intégré.*



*En récupérant les mitrailleuses sur pied ennemies, on peut faire un pur carton.*



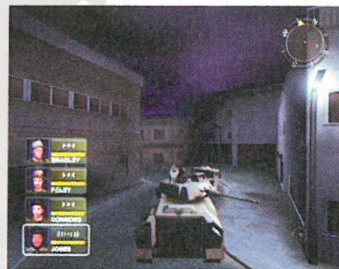
*La vision nocturne est bien pratique pour se la jouer fourbe.*

# LA GUERRE DU GOLFE REVISITÉE PAR PIVOTAL GAMES

une brèche dans les lignes ennemies de manière bourrine. Un système de remise de médailles est aussi inclus en fonction de la réussite de la mission, du nombre de morts, de l'état de forme des soldats, etc. Techniquement, ça n'a pas trop bougé non plus, par rapport au premier opus. La modélisation des personnages est toujours assez grossière et les animations relativement pauvres. D'autant plus que le frame-rate est étonnamment bas. Question maniabilité, on éprouve aussi certains problèmes à se déplacer, notamment au moment de se baisser ou de s'accroupir. Le temps de réaction n'est en effet pas assez rapide dans ces situations (un élément pourtant primordial dans ce type de jeu).

## Vive le désert

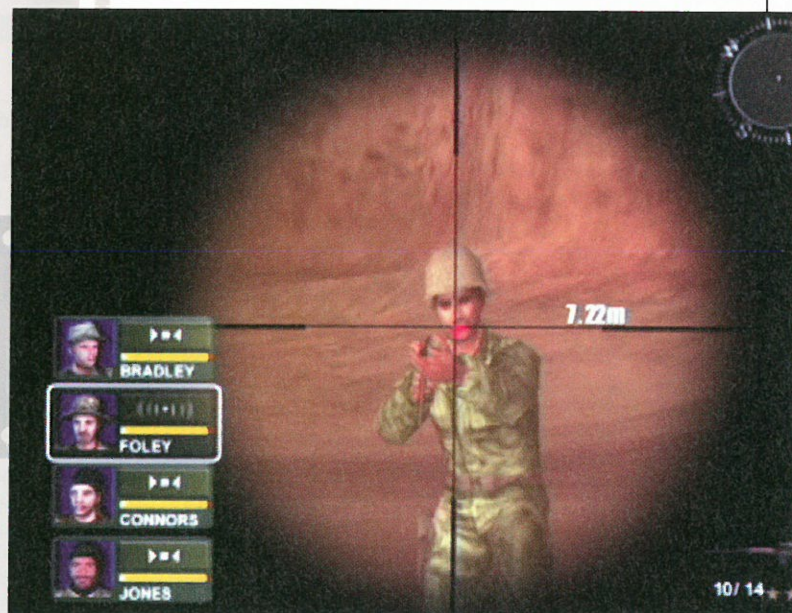
En tout, on compte une dizaine de missions qui nous emmèneront dans des endroits aussi exotiques qu'un camp de prisonniers ou une raffinerie de pétrole. Concernant l'intelligence artificielle des soldats ennemis, on peut dire que c'est plutôt bien fichu. Leurs réactions sont bonnes, et surtout ils savent agir de manière coordonnée, afin de vous prendre à revers par exemple. Globalement, on se retrouve devant un titre un poil plus pêchu que son aîné. Bien que les approches tout en finesse soient une priorité, cela n'empêche pas les balles et les obus d'abonder. Dans un niveau par exemple, il faudra nécessairement faire appel aux renforts aériens, qui viendront « vitrifier » toute une partie de la carte. Au passage, les maps sont d'ailleurs vraiment grandes et bien construites. On peut ainsi s'aventurer dans de grands espaces et sniper à volonté... Le pied ! Niveau environnement, en revanche, on ne peut pas dire que la variété soit réellement de mise. En même temps, dans le désert, on trouve surtout du sable, hein... Enfin bon, pour vous dire les choses franchement, Conflict Desert Storm 2 ne nous a pas emballés plus que ça. Pour commencer, le gameplay sent le déjà-vu à plein nez. De plus, étant donné l'actualité, lancer un tel titre dans le commerce n'est pas du meilleur goût... C'est n'importe quoi, mélanger comme ça jeu vidéo et politique (NDTeckos : depuis quand un nihiliste a des convictions réactionnaires et idéalistes) !



*Le tank est parfait pour les entrées en matière ultra bourrines.*



*Il ne le sait pas encore, mais il est déjà mort !*




*Le snipe est d'une efficacité incomparable !*

# PRO EVOLUTION SOCCER 3

**ÉDITEUR : KONAMI**
**MACHINE : PLAYSTATION 2**
**DISPO. EUROPE : 21 NOVEMBRE 2003**

## NOUS SOMMES LES CHAMPIONS, MON AMI (AIR CONNU)

**Chez Konami Tokyo, ils sont énervants. Tous les ans, on se dit qu'ils ne feront pas mieux que leur simulation de foot précédente et on se goure… Cette fois encore, ça n'a pas loupé ! Mais ce n'est pas possible d'être si énervant !**

**par Plume**




# AVANT-PREMIÈRE




S'il est un jeu fédérateur au sein de la rédaction de Joypad, hormis le chat-b…, et dans un contexte ludo-numérique, c'est bien PES. Les productions de Shingo « Seabass » Takatsuka égayent les locaux depuis de nombreuses années et de manière permanente. Toutes les occasions sont bonnes pour nous coller devant l'écran et faire valoir nos qualités de magiciens du ballon rond virtuel et du katto. Seulement, et c'est pénible de le reconnaître, PES 2 nous a laissé une saveur étrange dans la bouche. Un goût de trahison par rapport à l'esprit original de la série, accentué par la sortie un mois après au Japon de Winning Eleven 6 Final Evolution, bien plus réussi. Au total, la dernière mouture européenne était trop rapide, trop accessible, trop… arcade ! Le mot semble choquant, mais en voulant s'orienter grand public, le soft avait perdu l'élément réaliste qui en faisait une simulation. Avec cette première version jouable de PES 3, l'espoir est de retour dans nos cœurs. Mes bien chers frères, mes bien chères sœurs, si le foot est votre religion et que PES 2 en est le messie, il se peut que le Tout-Puissant vienne occuper votre PS2 le 21 novembre.

### « 'Tain, ça déchire, ils ont même fait ses dents à Ronaldinho ! » (Julo)

Je ne sais pas pour vous, mais personnellement j'ai toujours trouvé que les deux premiers PES étaient beaux, mais sans plus. Comparé au concurrent direct, FIFA, l'ensemble paraissait léger. Certes, les stades étaient merveilleux et on pouvait reconnaître les joueurs, mais tous n'étaient pas totalement différents. Les calques des frimousses les plus célèbres servaient de base pour les moins connus. On changeait la coupe de cheveux et on n'y faisait pas gaffe. Un jour pourtant, je suis tombé nez à nez avec la tronche de Luigi Di Biagio dans PES 2 (Coupe du monde 98, transversale, etc., etc.). Quelle ne fut pas ma stupeur en constatant













## Les gestes qui sauvent

*Parmi les animations bluffantes par leur réalisme limite abusé, deux nouvelles nous ont enchantés. La première, appelée roulette marseillaise, est en fait le geste préféré de Zinedine Zidane qui consiste à pivoter autour du ballon tout en avançant. Réalisable en faisant tourner l'analogique droit à 360°, il est très difficile à placer. Le second geste est le coup du sombrero, mais on devrait plutôt parler de contrôle orienté lobé. Par une manipulation très rigoureuse au niveau timing, vous ferez passer la balle par-dessus votre homme, voire aux dépens d'un défenseur trop collant !*



Le gardien anticipe du mauvais côté, et c'est le drame. Hop, tête de Trézéguet !

qu'il avait le faciès de Zizou ! Le nombre de victimes est assez élevé. Cependant, KCET a vraisemblablement été démasqué puisque pour PES 3, chaque joueur aura un avatar parfaitement détaillé et unique. Pour saisir ce tournant radical, deux explications : un moteur graphique tout nouveau et un éditeur de joueurs nouvelle génération. De par ce nouveau moteur, les gueules et les gabarits apparaissent détaillés au maximum, pour offrir à nos yeux suintant de bonheur une ressemblance irréprochable. En faisant un détour par le nouvel éditeur de joueurs, on s'aperçoit que la base de données des parties du visage est plus élaborée et permet une customisation quasi totale. Et ne vous étonnez pas d'apercevoir une langue accompagnée d'une dentition lorsqu'ils ouvrent la bouche, ou bien leurs yeux aller dans le sens du jeu... Les stades sont aussi sublimes que fidèles à la réalité. Les ombres, les lumières des fumigènes et des projecteurs ornent les architectures parfaitement retranscrites. Les spectateurs ou les agents de sécurité demeurent en 2D, mais qui s'en soucierait, ils ne jouent pas. Et heureusement vu qu'ils n'ont que deux étapes d'animation... Ce qui est loin, mais alors trèèèès loin d'être le cas pour nos gladiateurs des temps modernes. Toutes leurs animations ont été refaites. À ce stade du développement, le résultat est déjà très étonnant et dénote de la future qualité du jeu. Les amortis, les têtes, les foulées, les gestes défensifs sont autant d'exemples qui me viennent à l'esprit. Leur retranscription ne connaît pas d'égale dans les productions actuelles. Sans oublier les attitudes comme la roulette marseillaise ou le coup du sombrero pour contrôler un ballon aérien et l'amener dans le dos de l'adversaire. Le gardien ne lésine pas sur les claquettes et s'arrache en toute occasion pour défendre ses cages, dans des mouvements dignes d'une retransmission télé. Vous l'aurez compris, la réalisation d'ensemble a fait un bond gigantesque en avant. Le nouveau moteur graphique fait des merveilles et s'autorise toutes les folies. Du côté sonore, on reste dans le même moule que les éditions précédentes. Autrement dit, l'ambiance sera toujours survoltée et les chants endiablés. Quant aux commentaires, nous n'eûmes pas d'autre choix que la langue de Shakespeare. Nous savons toutefois que les deux Français assignés à cette tâche seront Cyril Linette et Stéphane Guivarch. Nous ne manquerons pas de vous donner notre avis sur la question le mois prochain !



Beckham et ses copains anglais m'ont tout l'air dégoûtés.

## Plus efficace, plus PESpicace !

Se soulager que la réalisation soit renouvelée n'est pourtant pas une fin en soi. Les vraies forces d'un jeu de foot made in KCET sont un gameplay riche et complexe associé à un réalisme poussé à son paroxysme. PES 3 ne devrait non seulement pas déroger à la règle mais aussi renforcer cette idée. Avec cette version non définitive, nous avons encore dû découvrir une nouvelle manière de jouer. La crainte d'un jeu de football dans lequel on ne se contente que de courir et de placer une frappe assassine de trente-cinq mètres en pleine lucarne retombe aussi vite que l'on fait ses premières foulées. De la simulation pure, qui obligera à construire et à imaginer des phases de jeu en fonction de son

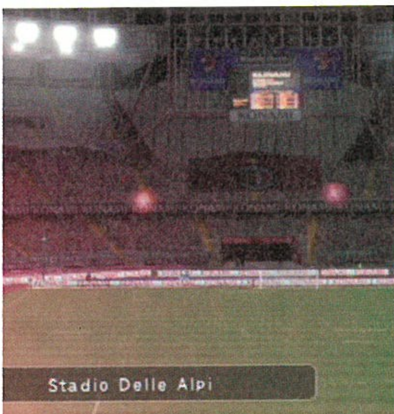
MUSCLEZ VOTRE JEU SI VOUS NE VOULEZ PAS AVOIR DE DÉCONVENUES



Les ralentis bénéficient d'un effet de flou bien classe qui accentue le côté spectaculaire.




Les nouvelles possibilités de l'éditeur de joueurs sont assez grisantes.




Les stades sont à proprement parler fabuleux.







PES 3 S'ANNONCE COMME LE FOOT ULTIME SUR PS2



Une bonne tête bien placée donne lieu à une animation de folie.



« Ah, ça mon vieux, fallait pas faire le mariolle avec moi ! »



Les footeux aussi ont leurs idoles. Rivaldo adore Trinity, par exemple, mais il reste pacifique quand même.



Sur les coups de pied arrêtés, bouger un joueur à sa guise n'est plus un luxe.

adversaire. L'I.A. s'est vue renforcée à tous les niveaux, même si les défenseurs semblent en avoir été les premiers bénéficiaires. Il faut dire que leur manie de s'écarter dans PES 2 n'avait rien de naturel. Konami a rééquilibré les forces des attaquants et des défenseurs, ce qui annonce des duels acharnés ainsi que des courses-poursuites bien viriles. Le gardien pourra être dirigé manuellement, des fois que vous pensiez qu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même. Mais sachez que son intelligence n'est pas en reste. Sa capacité à boucher les angles et à repousser le ballon dans des endroits moins peuplés a été améliorée. L'arbitre, qu'il sera possible de choisir, aura aussi le loisir de laisser jouer l'avantage, innovation qui a l'air plutôt convaincante. Qui plus est, la physique de la balle devrait encore paraître plus réelle. Associée à un champ de collision des footballeurs dépendant de leur localisation, les rebonds sur les corps et les frappes auront tout l'air vrais de chez monsieur Vrai. Le dévissage sera de la partie plus souvent que vous ne le croyez ! De petits éléments de gameplay bienvenus se greffent à toute cette grosse machine. En défense sur un coup franc, vous pourrez bouger un joueur en même temps que vous donnerez vos ordres au mur. Le placer au poteau pour éviter la lunette du tireur me semble pas mal




Le petit symbole tout jaune, en haut à gauche, signifie que l'arbitre laisse jouer l'avantage.

vu... Normalement, les temps de latence pour sélectionner ou reprendre un joueur en main après une chute vont être grandement réduits. Enfin, le timing pour jouer à une touche de balle et effectuer des reprises est largement moins capricieux.

## Un football aPESant

Même si la durée de vie à plusieurs est infinie, il faut penser aux personnes qui se complaisent dans le challenge solo. Soyez heureux, vous aurez de bonnes heures de plaisir solitaire devant vous si vous vivez en ermite. Les coupes et la Ligue internationale sont toujours présentes et la Master League à 64 clubs sera sacrément relevée. Quatre divisions, deux coupes et une Champion's League ! Durant ces saisons, la gestion du club devient plus complète avec, par exemple, la possibilité d'organiser des prêts. On parle même de gérer les sponsors. Passionnant et ultra poussé ! Les ateliers du challenge training seront plus nombreux et proposeront plusieurs paliers évolutifs. Un magasin, le PES-Shop, a été créé pour acheter certaines choses comme un nouveau ballon, des équipes et joueurs cachés, des stades ou la possibilité de doubler la vitesse d'un match (!). Les sous à dépenser se gagneront en training ou en se tapant le CPU. Les effectifs seront certainement à jour au moment de la sortie, avec des statistiques individuelles très complètes. Je finirai par ce que chaque gamer attendait depuis plus de deux ans : le replay quand on le désire, comme chez l'autre là, vous savez... Konami prépare donc un jeu qui, en plus de s'inscrire dans la continuité, risque bien de révolutionner le genre une nouvelle fois par une approche de plus en plus moderne. Allez, comme elle vient Zizou, comme elle vient !



Si cette mine à bout portant ne va pas au fond, c'est que ce n'est pas le bon jour.



Une volée de cette qualité a lieu une fois tous les... pfiou, je ne sais même pas !

Ah, l'Activate…

Quel bonheur de se retrouver entre professionnels du jeu vidéo. On peut discuter des jours durant de radiosité, de textures « poli-tranforniques » et autre aliasing « biprotomorphique ». Et le tout autour de litres de bière !

Le pied !

# Activate

# Activision s'active !

Comme chaque année, Activision a organisé son propre salon post-E3, permettant à l'ensemble de la presse européenne de visionner au calme tout son catalogue à venir. Pour l'édition 2003, l'événement a eu lieu en Écosse, à Édimbourg pour être précis. On a donc pu voir de tout, des cornemuses, des gros bûcherons en kilt et du whisky 50 ans d'âge. Ah oui, et aussi des jeux, j'allais oublier… Contrairement aux autres années où le nombre de titres était impressionnant, notamment grâce à la gamme $O_2$ qui présentait toujours un tas de jeux de sport extrême, cette cuvée semble un peu plus réduite. Néanmoins, d'après ce que l'on a pu voir à l'E3, on pouvait tout de même être confiant sur les quelques titres qui allaient nous être présentés. Et puis, on ne va pas faire la fine bouche non plus, hein !

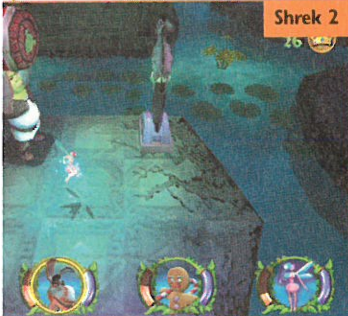
## Un catalogue « riche et varié »

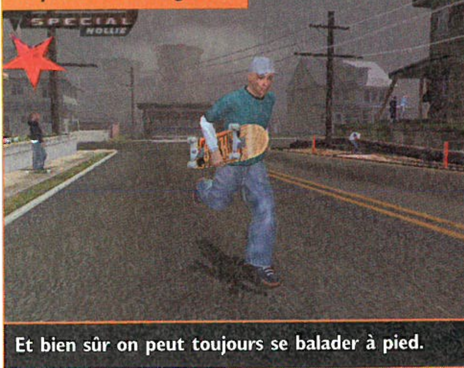
Tant qu'à faire, autant commencer par le titre le plus « léger ». **Disney's Extreme Skate Adventure** aura hélas droit à cet insultant honneur. Pour ce soft, les développeurs ne se sont pas trop pris la tête. Ils ont pris le moteur de Tony Hawk 4 et gardé le même système d'objectifs, en se contentant juste d'adapter le tout à l'univers de Mickey. On retrouve ainsi 12 personnages issus de 3 films (*Toy Story 2*, *Tarzan* et *Le Roi Lion*), tels que Simba, Buzz l'Éclair ou Woody, qui enchaîneront les grinds et les figures dans des niveaux hauts en couleur et reprenant les thématiques des dessins animés. Dans la catégorie enfantine, on avait aussi **Shrek 2**, bien plus intéressant que son aîné. On dirige cette fois une équipe de 4 personnages du film d'animation à venir. Chaque perso ayant son utilité, il faudra jongler entre chaque bestiole, afin de trouver la solution adaptée pour résoudre les énigmes. C'est joli et bien animé, mais le gameplay est de toute évidence pensé pour les plus jeunes. Il en va de même pour **Pitfall Harry** qui, malgré l'enthousiasme qu'a provoqué son grand retour 20 ans après, nous a déçus. Le gameplay semble poussif et répétitif, mais c'est surtout la maniabilité qui lui fait défaut. En fait, la grande nou-



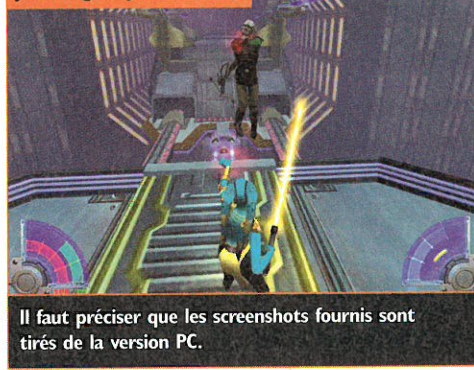
Oui, oui, il s'agit bien de Tony Hawk ! On peut conduire des voitures à présent !



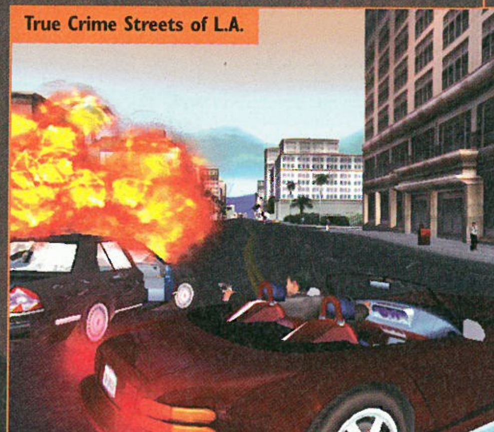
Et bien sûr on peut toujours se balader à pied.



Il faut préciser que les screenshots fournis sont tirés de la version PC.

# 2003




Les phases de shoot en voiture sont vraiment spectaculaires. La liberté d'action est impressionnante !




Visuellement intéressantes, les phases en speeder manquent cruellement de pep.

velle vient de la récente signature d'un contrat de distribution au niveau européen des jeux LucasArts. Alors, forcément, on a eu l'occasion de jeter un coup d'œil ultra rapide à une poignée de titres made in George, comme **Secret Weapons Over Normandy**, un jeu de shoot aérien que l'on peut comparer à Crimson Skies, en beaucoup moins beau. On a aussi eu le temps de voir les différentes phases de jeu de **Rebel Strike** et d'appendre que les missions de Rogue Leader pourront être jouées à 2, en coopération. **Armed & Dangerous** semble être un titre bien bourrin, mais néanmoins jouissif, qui souffre cependant d'une réalisation bancale. Enfin, pour en finir avec la famille Lucas, on a **Jedi Knight : Jedi Academy**, qui, par rapport à son prédécesseur, offre plus de niveaux, plus de persos, plus de pouvoirs, plus d'anim', bref plus de tout quoi.

## Antoine Faucon is back

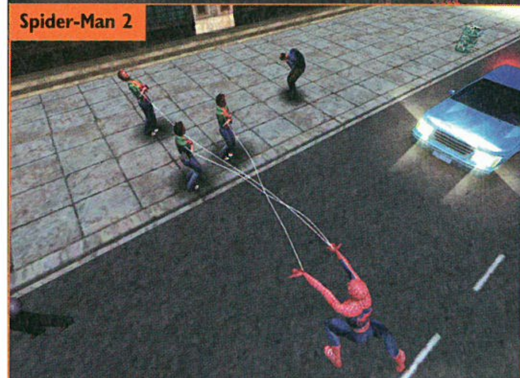
Si, cette année, on n'a pas droit à la série des « Tony fait du ski », « Tony fait du snowboard » ou « Tony fait de l'équitation », c'est probablement parce qu'O2 a enfin décidé de repartir à zéro, pour offrir un gameplay entièrement remanié à la série mondialement connue. À présent, il y a un peu de GTA dans **Tony Hawk's Underground**, gentiment surnommé THUG (voyou en anglais) par les développeurs. On ne passe plus son temps sur le skate. Désormais, il est en effet possible de marcher tranquillement à pied, de grimper sur les toits, et même de conduire divers véhicules afin de se balader en ville à la recherche d'un bon spot. Mais surtout, dans le mode story, il sera possible de downloader sa bouille sur son perso. En gros, voilà le fonctionnement : on envoie un mail à une adresse indiquée sur la boîte. Ensuite, on recevra un mot de passe en retour, qui nous permettra de plaquer le visage sur le corps. C'est d'une simplicité enfantine ! Espérons maintenant que le système marche bien, mais a priori, il n'y a pas de raison de s'inquiéter. Si l'on ajoute à cela des éditeurs de tricks et d'objectifs vraiment au point, on peut se réjouir d'avoir prochainement un Tony Hawk nouvelle génération avec assez de potentiel pour rallumer la flamme des fans de skate. Passons à **True Crime Streets of L.A.**, dont nous n'avons rien appris de nouveau, si ce n'est la bande-son qui contient des morceaux de gros hip-hop US qui tachent et de métal. On finit avec **Spider-Man 2**, qui hélas ne semblait pas bien avancé. Néanmoins, pour ce dernier, on a pu admirer le nouveau moteur, qui permet de se déplacer librement dans Manhattan en utilisant la toile. De plus, grâce à son « spider-sens », on peut faire basculer le jeu en slow-motion à la Max Payne pendant les actions les plus dangereuses.

## La démonstration est terminée !

Voilà, on a fait le tour de la gamme. Cette année, il paraît clair qu'Activision propose moins de produits que les années précédentes. Toutefois, la qualité est globalement au rendez-vous, et ce nouveau deal avec LucasArts leur garantit un arrivage régulier de bons jeux (et encore, on ne parle pas de Doom III Xbox qui est aussi en cours). Moralité : Activision reste dans la place !




La quasi totalité des décors peut être détruite.




Spidey peut attraper plusieurs ennemis en même temps et les balancer un peu partout.

## Les dates de sortie :

**Disney's Extreme Skate Adventure** (PS2, Xbox, GC, GBA) : Septembre 2003
**Rogue Squadron III Rebel Strike** (GC) : Octobre 2003
**Secret Weapons Over Normandy** (Xbox, PS2) : Novembre 2003
**Jedi Knight : Jedi Academy** (Xbox) : Novembre 2003
**True Crime Streets of L.A.** (PS2, Xbox, GC) : Novembre 2003
**Tony Hawk's Underground** (PS2, Xbox, GC, GBA) : Novembre 2003
**Pitfall Harry** (PS2, Xbox, GC, GBA) : 1er trimestre 2004
**Spider-Man 2** (PS2, Xbox, GC) : Non communiquée
**Shrek 2** (PS2, Xbox, GC, GBA) : Non communiquée

Par Angel

Sony

**Pas d'annonces** fracassantes durant ce petit voyage à L.A. organisé par Sony pour nous présenter en détail les titres de cette fin d'année. On retiendra deux futurs cartons qui mettent en scène des duos célèbres : Ratchet et Clank ainsi **que Jak et Daxter.**

# Sony en mod

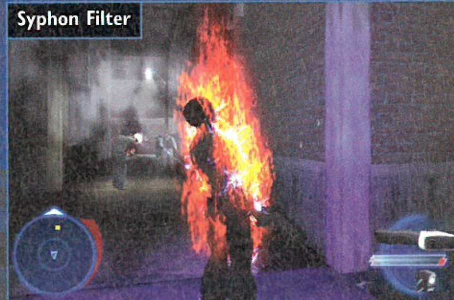



## Du neuf avec du vieux

Pas la peine de s'étendre sur Jak II, déjà proposé en Avant-Première ce mois-ci. Le voyage à L.A. s'étant déroulé fin juillet, on a entre-temps reçu une petite démo dudit jeu. Un petit scoop quand même, délivré par Jason Rubin, le boss de Naughty Dog : il y aura bien un Jak III qui se focalisera une fois de plus sur l'évolution du principal héros. La saga Jak & Daxter a d'ailleurs toujours été envisagée comme une trilogie. On n'a pas vraiment eu le temps de chômer durant ces 4 jours passés en Californie à naviguer d'un studio de développement à l'autre pour en savoir plus sur Ratchet & Clank 2, EverQuest Online, Syphon Filter : The Omega Strain et Rise to Honor. Les luxueux studios d'Insomniac Games furent les premiers à ouvrir le bal.

### Day one

C'est un véritable entraînement de forces spéciales qu'a reçu Ratchet afin de mener à bien sa future mission : retrouver un objet volé à un puissant homme d'affaires d'une lointaine galaxie. C'est avec son statut de commando tout neuf que notre petit héros aux grandes oreilles va tâter de la gâchette puisqu'un véritable arsenal militaire va être mis à sa disposition. Et on imagine très bien les p'tits gars d'Insomniac Games inventer des armes plus débiles les unes que les autres : « Alors là je vois des petites boules que l'on lance et qui sont en fait des petites tours qui se plantent dans le sol et qui canardent son adversaire ! » Au total ce sont 24 armes qui seront offertes et que l'on pourra upgrader pour détruire des ennemis plus forts. Les premiers guns deviendront vite inefficaces à mesure que l'on progresse et l'utilisation stratégique de son impressionnant arsenal permettra de gérer les combats au mieux. Les armes pourront aussi être améliorées selon les modes Acide, Lock On ou Shock, chacun ajoutant de nouvelles capacités : balancer de l'acide pour un effet à moyen terme sur son ennemi, le cibler ou lui balancer une décharge d'électricité en plus des dégâts déjà occasionnés par le projectile de base. Vous l'aurez compris, Ratchet & Clank 2 base son gameplay sur les armes et leurs multiples possibilités, sans oublier les différentes missions qui seront confiées en route, mais de


Syphon Filter


Rise to Honor

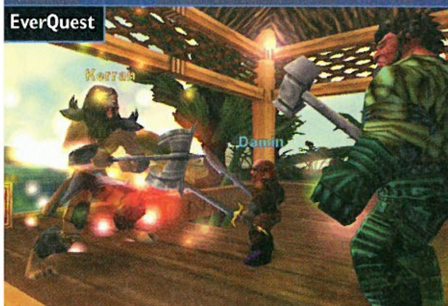
# e recyclage

**ÉDITEUR : SONY**
**MACHINE : PLAYSTATION 2**
**DISPO. EUROPE : FIN 2003**

manière secondaire. Après un petit tour au L.A. Gun Club pour tirer au Beretta et au fusil à pompe, histoire de se mettre dans l'ambiance, retour à l'hôtel pour la présentation du prochain Syphon Filter, ou comment trouver une nouvelle utilisation du headset de SOCOM. En effet Syphon Filter : The Omega Strain sera jouable en réseau jusqu'à quatre. L'histoire débute directement à la fin du 3e épisode. Gabe Logan a fondé une agence tous risques et va laisser le soin à ses associés de déjouer un complot mondial en 14 localisations et au cours de 17 missions. Mais on devrait pouvoir incarner Logan plus tard dans le jeu…

## Baston **et réseau**

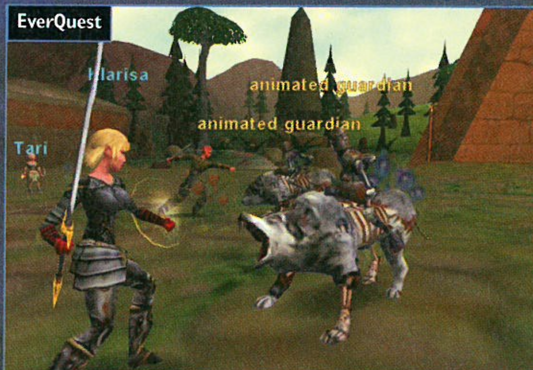
Direction San Diego pour la présentation d'EverQuest Online Adventures, où l'on prépare le terrain pour les milliers de fantassins, barbares, magiciens, sorcières et trolls qui s'apprêtent à se regrouper pour former des guildes et créer des alliances entre joueurs du monde entier pour vaincre les vilains monstres. Grâce à EverQuest, on pourra s'inventer la vie rêvée et communiquer par le biais d'un personnage que l'on « modèle » au départ parmi les 9 classes et 14 races disponibles. L'intérêt du titre, et qui a contribué à son immense succès sur PC, c'est le développement complexe des personnages et l'interaction continuelle entre les joueurs. La connexion se fera via l'adaptateur réseau de la PS2, qui dirigera le joueur vers les serveurs hébergeant le jeu avec, espérons-le, un temps de latence minimal. On pourra s'envoyer des mails par clavier interposé et se donner rendez-vous à divers endroits de l'immense domaine de Turania qui s'étend sur une gigantesque superficie, équivalente à 500 km². On ne sait pas encore s'il faudra s'acquitter d'un paiement mensuel (comme c'est le cas sur PC), en plus de l'achat du jeu, afin d'accéder à ce monde grouillant, sans cesse en évolution, mais c'est une éventualité plus que probable vu les constantes évolutions (nouvelles maps, quêtes, personnages) mises au point par les développeurs. Il est temps de quitter le monde fantastique d'EverQuest pour se frotter au petit prince du kung-fu, le très talentueux Jet Li. C'est à son initiative que Rise to Honor a été mis en route. L'acteur s'est d'ailleurs totalement investi dans la création du jeu en se prêtant sans broncher aux interminables séances de motion capture. Le personnage de Jet Li en ressort admirablement modélisé, évoluant entre Hong-Kong et San Francisco. L'intrigue passe au second plan et l'action se focalise avant tout sur les combats à mains nues et avec des armes à feu. L'originalité est que l'on déclenche les mouvements de Jet Li en actionnant le stick analogique droit. C'est très joli et pas mal animé, mais c'est du côté de l'intérêt qu'on se pose des questions… En définitive, Sony assure sa fin d'année avec des suites bien réalisées, qui visent le grand public dans divers genres : action, plateforme, infiltration ; Jak II sortant incontestablement du lot. Naughty Dog fait une fois de plus montre de sa maîtrise technique et de sa créativité.




EverQuest



Ratchet & Clank 2



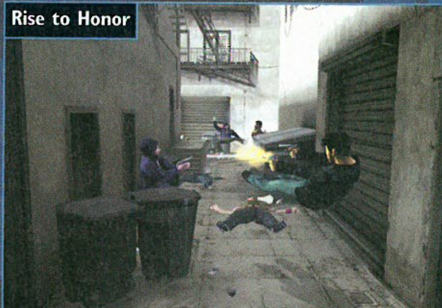

EverQuest

Ça blaste sec dans ce nouvel opus, grâce à un gameplay focalisé sur les armes et leurs multiples dérivés.




Syphon Filter

Logan n'interviendra que sporadiquement dans le jeu. On incarne un des membres de son équipe, recruté pour intervenir sur le terrain.



Rise to Honor

Jet Li utilise ses flingues d'une manière bien particulière, tout en finesse et avec classe. Un titre 100 % baston.

### Les jeux qui empêchent de dormir

Insomniac Games voit le jour en 1994, et ce n'est que quatre années plus tard que leur hit interplanétaire mettant en scène un gentil petit dragon va être distribué par Sony. Spyro est entre-temps devenu une véritable icône ludo-numérique, et a été cédé contre monnaie sonnante et trébuchante à Vivendi Universal Games. L'équipe d'Insomniac Games a pu utiliser son petit pactole pour développer un titre tant riche visuellement qu'au niveau du gameplay, mais toujours dans le registre de la plateforme. Si vous regardez attentivement le visuel, vous trouverez une déclinaison futuriste de Spyro. Oui, oui, ces petits robots affichant une crête parme. Ce n'est pas évident au premier coup d'œil, c'est sûr !

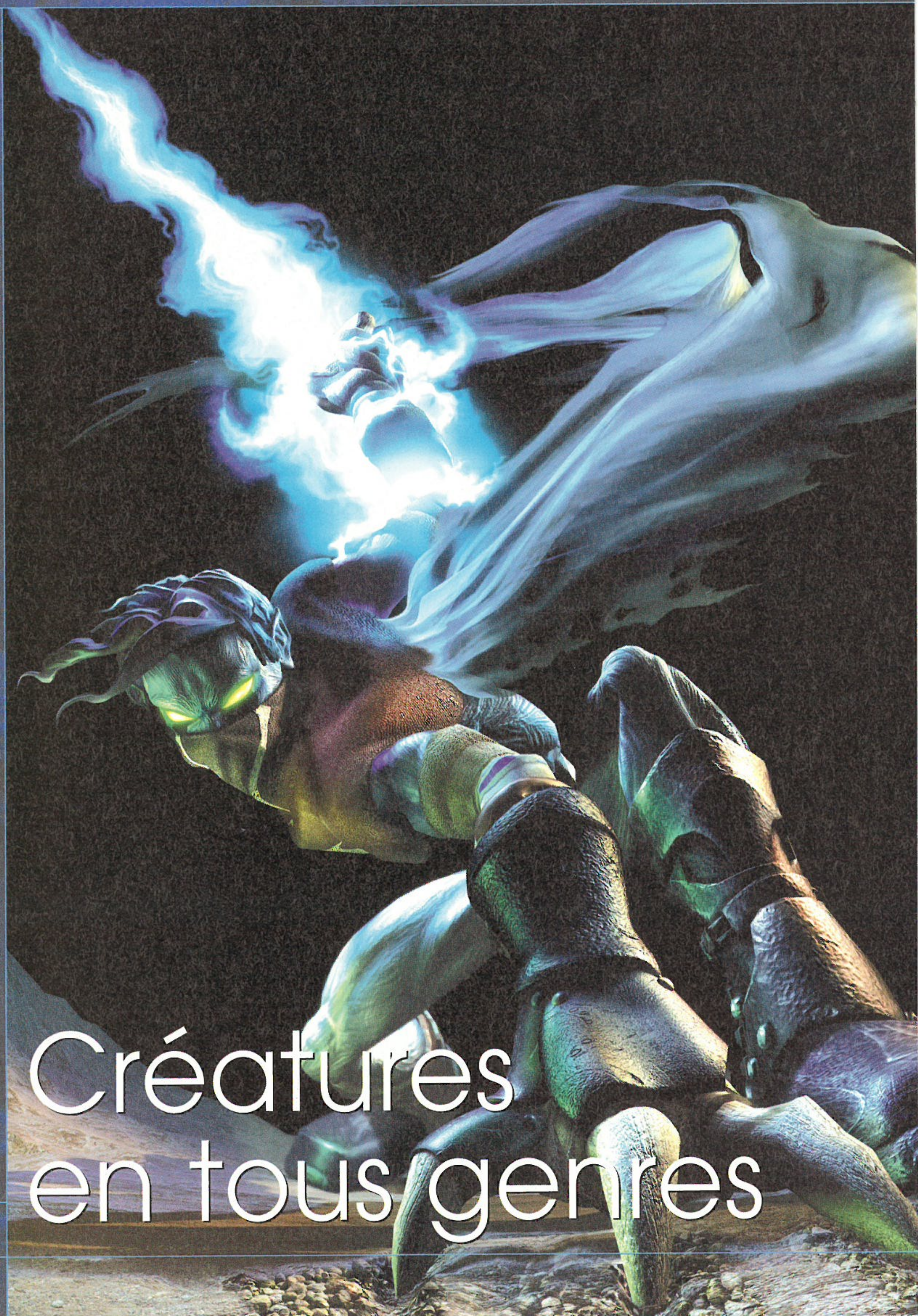




PAR KARINE

# Eidos contre-a

Lara étant désormais livrée à son destin, il est temps pour Eidos de nous éclairer sur ses futurs produits. Avec, ce mois-ci, une petite visite chez Crystal Dynamics pour en savoir un peu plus sur Legacy of Kain : Defiance et découvrir un jeu super barré baptisé Whiplash.



## Créatures en tous genres

# ttaque

**Éditeur : Eidos**
**Machines : PlayStation 2, Xbox**
**Dispo. Europe : Novembre 2003**

Sortez les gousses d'ail et faites chauffer l'eau bénite, les vampires les plus classes du monde sont sur les starting-blocks. Avec un cinquième épisode qui marque la réunion de deux univers liés par un passé commun, l'heure est aux explications. Annoncé tardivement et présenté dans le brouhaha de l'E3, LoK : Defiance méritait un peu plus d'attention de notre part. Hasard bienheureux ou complot international, Eidos nous proposa, en ce beau mois de juillet, d'aller faire un petit tour à San Francisco dans l'antre de Crystal Dynamics pour que l'on se fasse une idée plus précise de Defiance et nous présenter par la même occasion un titre bien débile, et donc assez drôle, Whiplash. Attardons-nous d'abord sur les suceurs de sang et d'âmes tourmentées.

## Une saga chaotique

Autant vous l'avouer tout de suite, mon préféré c'est Raziel. Ça tient sans doute à son aura pseudo romantique, sa mèche rebelle et son foulard qui lui donne un faux air de bandit des grands chemins. En lutte perpétuelle pour recoller les morceaux de son trouble passé, afin de recouvrer ce qui lui reste de dignité, Raziel trace sa route. Cette créature déchue qui hante le royaume de Nosgoth va immanquablement finir par croiser une nouvelle fois Kain. Si on fait le bilan, on se retrouve avec un score de un partout sur les quatre épisodes, puisque les deux suites respectives furent en nombre de points décevantes, avec un bémol pour Blood Omen 2 qui ne faisait pas honneur à Kain, dépossédé de la majorité de ses pouvoirs, et était doté d'une histoire linéaire, en dessous du reste de la saga. Soul Reaver 2 s'en tirait mieux, mais se perdait dans d'interminables combats et un gameplay revu à la baisse. Il est vrai que la mère créatrice de LoK, Amy Hennig, nous a envoûtés en élevant la qualité de son œuvre vers les sommets d'une tragédie grecque. Trahisons, luttes de clans, conspirations et vengeances s'agitent autour d'un axe central, Kain, déçu par les humains et renaissant parmi les vampires tel un phœnix maléfique. Le royaume de Nosgoth est un monde bien complexe, et l'on peut facilement s'y perdre. Comment aborder un cinquième épisode sans laisser les profanes sur le bord de la route ? Avec de belles cinématiques et des résumés à la pelle, Defiance soulève les points forts de la saga, avec tout au long de l'épopée des clins d'œil que les fidèles ne manqueront pas de remarquer. Pour les autres, ça risque d'être un peu plus chaud. On attend d'ailleurs plus de détails concernant l'histoire. On sait juste que Raziel évoluera 500 ans après Kain, ce qui ne les empêchera pas de s'affronter le moment venu. Ils devront auparavant s'allier un temps pour combattre une force obscure baptisée Hylden qui menace le frêle équilibre du royaume de Nosgoth. Kain apprécie toujours autant le sang de ses victimes qu'il pourra désormais prélever directement à la source, old school style, sur la jugulaire de ses proies. La préférence de Raziel se porte toujours sur les âmes.






Kain maîtrise la télékinésie et peut attirer un ennemi à lui afin de lui faire goûter sa lame de plus près.

## À deux c'est mieux

L'équipe de Crystal Dynamics a gardé le moteur de Soul Reaver 2 et s'est concentrée sur les combats afin de leur donner une nouvelle envergure, plus aérienne avec différentes combos à mettre en place. Les ennemis ne viendront plus un par un mais en groupe. Kain et Raziel retrouvent enfin l'étendue de leurs pouvoirs, chacun pouvant combattre contre plusieurs ennemis en même temps, sans pour autant, espérons-le, sombrer dans le hack and slash de base. Kain manie son épée avec une certaine virtuosité, alternant attaques rapides ou moins directes. Il peut ainsi utiliser un sort pour attirer un ennemi près de lui avant de le fataliser ou l'envoyer valser d'une falaise. Il peut aussi viser des cibles aériennes, utiliser des éléments du décor et se trans-



Les ennemis ne viendront plus désormais attaquer un par un mais en bande.

## Les origines de Nosgoth

Il fut un temps où existaient les neuf Piliers de Nosgoth détenteurs de la force vitale du monde, chacun gardé par des humains et constituant le Cercle des Neuf. Chaque pilier contrôlait un pouvoir spécifique auquel son gardien respectif était connecté. Si l'un des deux venait à être affaibli, c'est l'équilibre du monde qui serait menacé. Les Séraphins (des humains) furent créés par le Cercle des Neuf afin de veiller à conserver ce fragile équilibre menacé par la prolifération des vampires, date qui marqua le début d'une longue période de massacres pour les suceurs de sang. Suivirent trahisons, complots et vengeances dans lesquels fut aspiré Kain, jeune noble arrogant qui fut sauvagement assassiné et qui ne découvrira bien plus tard qu'il n'était qu'un pion dans un engrenage qui dépassait sa propre imagination. Devenu vampire, Kain va lutter pour s'imposer, détruire les Piliers et réunir autour de lui ses fidèles, dont l'un aura l'audace d'évoluer plus vite que lui, bafouant les règles de la hiérarchie, Raziel. On se doute que ces deux-là auront des trucs à se dire lors de leur prochaine rencontre.



Une caméra dynamique nous guide subtilement vers les actions à effectuer. Une vue subjective sera également disponible.

Par Karine

# Les vampires se sont entraînés au combat et ont affûté leurs épées, laissant pour l'instant leur légendaire querelle de côté

former en corbeau si mes souvenirs sont exacts... Les aptitudes de Raziel ne sont pas en reste : télékinésie au beau fixe avec ennemis que l'on empale sur des pics, et une épée qui s'enflamme pour cramer les plus réticents. Ce cinquième volet oscille entre anciens pouvoirs retrouvés et nouvelles aptitudes acquises. Du coup, les mouvements y perdent un peu en fluidité et sont plus saccadés que dans les précédents épisodes. Chose que l'on n'a pas hésité à faire remarquer à l'un des game designers présents ce jour-là. Les phases de combat seront donc nombreuses, et on l'espère assez variées puisque les adversaires auront chacun leur façon d'opérer avec notamment des magiciens qui n'hésiteront pas à nous balancer moult sorts sur la cabeza, des guerriers patibulaires, cinq boss et huit mini-boss. Le gameplay sera donc réparti ainsi : 70% pour l'action et 30% pour l'exploration. Le système de caméra a également reçu de menus remaniements qui font que l'on se sent intuitivement dirigé vers la bonne direction, la caméra se baladant autour de nous. Les décors conservent leur ambiance bien particulière tout en gagnant en somptuosité avec de magnifiques fresques murales et effets de lumière qui traversent les vitraux. On a pu admirer un niveau se déroulant au cœur d'une végétation plus vraie que nature, avec une interactivité plus grande pour détruire certains éléments comme des tombes ou de larges colonnes. Avec une sortie prévue cet automne, on espère que l'épopée Legacy of Kain : Defiance ne laissera pas trop de côté le scénario au profit des combats.



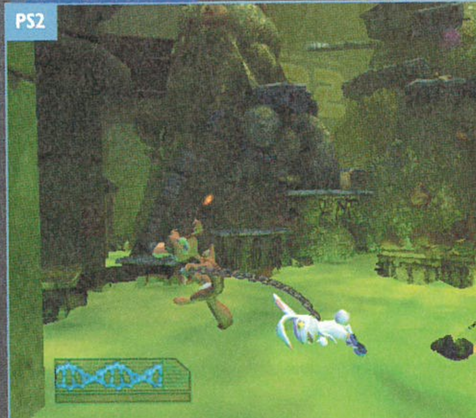




Legacy of Kain : Defiance offrira 70% d'action pour 30% d'exploration.

## Animaux de laboratoire

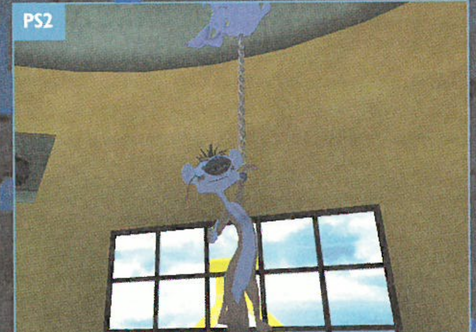
Voilà un jeu sur lequel, avouons-le, nos yeux ne se sont pas attardés lors du dernier E3. Du coup, Crystal Dynamics a profité de notre voyage à San Francisco pour nous refourguer ce titre qui, contre toute attente, nous a bien fait marrer. Spanx la fouine et Redmond le lapin sont deux animaux sur lesquels le laboratoire Genron souhaitait réaliser une bien étrange expérience. Reliés par une chaîne, nos deux compères vont parvenir à s'extraire in extremis de leur cellule de test. Légèrement échaudés par cette aventure, ils gardent les stigmates des expérimentations dont ils furent les cobayes. Redmond le petit lapin a subi de nombreux tests cosmétiques : sa patte gauche est bleue et il peut résister à presque toutes les attaques possibles. Spanx la fouine possède un regard ahuri et des petites étincelles craquent autour de ces oreilles, restes d'électrodes oubliées pour des essais de bombes aérosol en tout genre. Ces deux éléments devenus par la force des choses ingérables vont tout faire pour détruire les installations du laboratoire et délivrer toutes les autres bestioles encore soumises à moult tortures. La progression s'opère à deux et Spanx se sert de Redmond comme boulet pour exploser fioles, laborantins, machines, en réalisant au passage diverses combos, et tout ce qui viendrait à entraver leur passage. Spanx n'hésite pas à introduire le petit lapin dans divers conduits afin de le mettre en feu ou de l'électrifier pour mettre hors circuit diverses machines et gagner ainsi de l'argent pour ouvrir des niveaux ou acquérir de nouvelles aptitudes. Les deux acolytes se déplacent de manière très fluide, parfois très furtive. Spanx peut donner un coup d'accélérateur pour augmenter la vitesse de mouvements de son petit lapinou, après avoir frappé suffisamment de laborantins, ou le gonfler d'hélium pour le transformer en ballon. Dire que l'esprit de Whiplash (coup de fouet en français) est décalé est encore en dessous de la réalité. Son univers pioche dans celui des cartoons avec des dialogues qui font mouche, des personnages loufoques et des situations improbables. On passe d'un niveau à l'autre sans contrainte, essayant à chaque fois de trouver à quels supplices va être soumis Redmond. Ce dernier est une précieuse aide pour atteindre des cibles en hauteur, se déplacer et gravir un obstacle. Redmond va d'ailleurs gagner en maturité et en aptitudes à mesure que l'on progresse, subissant à son insu une espèce de mutation. On s'est ainsi laissé surprendre par cet inattendu Whiplash dont la sortie est prévue pour le mois de novembre prochain. C'est la S.P.A. qui va être ravie...




Redmond et Spanx sont reliés par une chaîne et vont devoir libérer les autres cobayes prisonniers du laboratoire.




Spanx balance Redmond dans divers endroits pour court-circuiter des engrenages.




Les deux animaux de laboratoire possèdent des expressions faciales assez drôles.

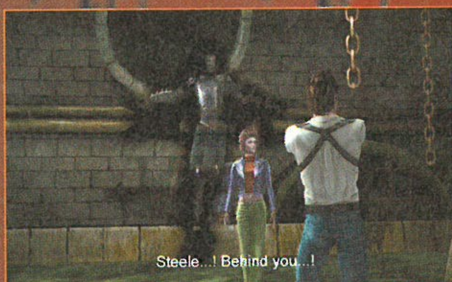



Spanx utilise Redmond pour frapper les laborantins. Le petit lapin possède un corps qui résiste à tout à cause de tests de cosmétologie qu'il a subis.

**Bizarrement, les Survival se suivent et ne se ressemblent pas. Après The Suffering de Midway, voilà que Sony prépare Ghosthunter, une sorte de Survival/Action qui sort du moule habituel des Resident Evil, Silent Hill et compagnie.**

# Ghosthunter

# La chasse est ouverte !




Primal était à peine arrivé sur les étalages que le Studio Cambridge était déjà en plein boulot. Au programme, un autre titre qui profitera du même moteur en version améliorée. Après MediEvil 1 & 2, le très médiocre C-12 et Primal, Ghosthunter sera donc la prochaine production de ces Anglais adeptes du fantastique. Après un premier contact visuel lors de l'E3, une visite dans leurs locaux s'imposait afin de pouvoir rencontrer les créateurs et essayer leur jeu qui fait peur au calme. Brrrr...!!!

## **Un bleu** en vadrouille

Lazarus Jones, jeune flic de la brigade anti-fantômes un peu neuneu, se rend dans une étrange maison accompagné de sa coéquipière Anna Steele. Par malchance, cette dernière se fait kidnapper par un super vilain aux faux airs de Michael Jackson, version baraqué et diabolique. Ni une, ni deux, Lazarus se lance à sa recherche, mais manque de bol, sa quête l'amènera à rencontrer toutes sortes de fan-

## Cassel au micro

Pour les doublages français du héros, Sony s'est offert les services de Vincent Cassel, acteur que vous devez tous connaître. Nous avons d'ailleurs eu l'occasion d'assister à la séance d'enregistrement, puis de tailler le bout de gras avec lui. Démonstration !

**Joypad : Toi et les jeux vidéo, ça donne quoi ?**

Vincent Cassel : Je me tiens au courant… Je joue, oui, absolument. J'en achète beaucoup, mais je ne les finis pas tout le temps. Les derniers en date étaient Kelly Slater, Tony Hawk, SSX Tricky. Tu remarqueras que ce sont que des jeux de sport extrême ! Les jeux de conduite ne m'intéressent pas, les jeux de rôle pas tellement. Là, j'ai pris Matrix parce que ça m'intéressait de voir certains trucs. En fait, je ne suis pas un joueur assidu, mais disons que, régulièrement, j'achète 7, 8 jeux.

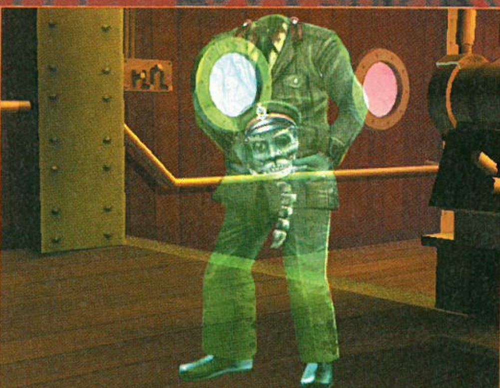
**Tu trouves le temps de jouer pendant les tournages ?**

Là où je joue le plus, finalement, c'est sur les plateaux. Comme j'attends souvent dans la loge, c'est une bonne manière de faire passer le temps. Lire un livre, bizarrement, ça te sort un peu du film, alors que jouer ça te lobotomise sans te sortir de ton rôle.

**Shrek, L'Âge de Glace ; le doublage tu connais. En revanche, c'est ta première participation à la localisation d'un jeu, non ?**

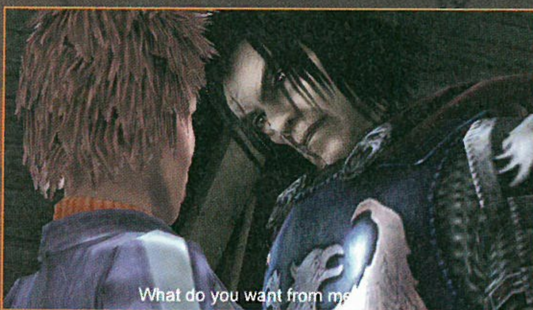
Non, en fait j'ai déjà eu une expérience. C'était à l'époque de Dobermann, ils avaient commencé à développer un jeu, un shoot'em up qui se déroulait dans Paris, une sorte de Time Crisis, sauf que c'était devant la tour Eiffel, dans le métro. On avait donc fait les voix pour le jeu, mais malheureusement ça n'a jamais abouti.





Le capitaine fantôme est bien relou. Il n'arrête pas de jacter pour ne rien dire.

**Éditeur : S.C.E.E. • Machines : PlayStation 2 • Dispo. Europe : Novembre 2003**




Entre deux moonwalks, Michael Jackson squatte une maison hantée. Oh le lourd !



Les effets de transparence sont vraiment bien rendus.

tômes et autres créatures étranges. Jusque-là, sur le papier, on pourrait penser qu'il s'agit d'un clone de Silent Hill, mais ce n'est pas du tout le cas. En effet, Ghosthunter est beaucoup plus axé action que le titre de Konami. Ici, il n'est pas question de terrifier le joueur en le plongeant dans une ambiance sombre et glauque. Au contraire : les phases de shoot représentent une partie importante de l'aventure. En termes de gunfight, on peut plus ou moins le comparer à The Thing, mais en plus subtil. En effet, comme dans le film *Ghostbusters*, Lazarus se balade constamment avec une sorte de frisbee du futur à l'intérieur duquel il peut enfermer les créatures qu'il croise. Néanmoins, avant de pouvoir les capturer, il doit les mettre K.-O., en utilisant toutes sortes d'armes allant du fusil à pompe à la mitrailleuse, en passant par le fusil de snipe. Vous pouvez vous faire une idée du concept : ça ne fait pas toujours dans la dentelle ! À part ça, on trouve aussi des énigmes intéressantes qui concernent principalement la manière de battre les fantômes. À ce niveau-là, on pense tout de suite à Luigi's Mansion (en moins enfantin bien évidemment). De fait, pour la plupart des monstres, il faut trouver l'action à accomplir pour les capturer. Par exemple, dans une scène, on sera confronté à un être invisible. Pour le faire apparaître, il sera nécessaire de tirer sur les pots de peinture qui traînent dans la pièce. Cela vous rappellera probablement Hollow Man et c'est normal. L'une des caractéristiques que les développeurs ont voulu mettre en avant est en effet l'inspiration qu'ils ont puisée dans le cinéma et qu'ils ont restituée dans leur jeu. Parmi les films cités, on trouve donc *The Thing*, *Ring*, *Eye*, *Evil Dead* et bien d'autres. Que du bon ! Pour cela, l'esthétique a été particulièrement soignée. Chaque monstre que l'on rencontre a bénéficié d'un soin tout particulier dans son design. Vraiment impressionnant. Le moindre fantôme possède son originalité et son background. Ainsi, on a eu l'occasion de voir un ours en peluche se transformer en créature diabolique et se servir d'une petite fille pour frapper. Vraiment joli à voir ! Ça sent la « Studio Cambridge touch' » à plein nez !



Pour le look de ses personnages, le designer nous a avoué s'être inspiré des rednecks américains façon Massacre à la tronçonneuse.





## Un jeu très chasse !

Autre particularité : si les bruitages ne ressemblent pas à ceux d'un Resident Evil ou d'un Silent Hill, titres dans lesquels les sons sont là pour vous tétaniser, Ghosthunter propose une approche musicale assez originale. Les développeurs la qualifient de « bande-son interactive ». En gros, chaque compo est divisée en plusieurs pistes. Selon l'endroit où le personnage se trouve, le nombre de pistes varie. Au début d'un couloir, par exemple, on peut entendre un simple crissement, qui se transforme en rythme de batterie lorsqu'on avance, puis auquel s'ajoute de la basse à l'entrée d'une pièce, histoire de faire monter la pression. Simple et efficace. Quant à l'aspect graphique pur, le moteur semble super au point. Il permet d'afficher bon nombre de détails, tandis que l'effet de transparence des divers fantômes est parfait. Concernant les animations, les mouvements du héros sont nombreux et bien détaillés. Bref, pour l'instant, ça baboule ! Enfin à un détail près, car le système de visée, entièrement manuel, m'a tout de même paru confus. Mais bon, reste plus qu'à attendre une version jouable pour approfondir notre avis, ce qui ne devrait pas trop tarder d'ailleurs, puisque le jeu est prévu en novembre.

PAR ANGEL

**Les dernières tentatives d'adaptation de l'œuvre d'Uderzo et de feu Goscinny n'ont pas fait l'unanimité. Après s'être pris quelques coups de menhirs sur la tronche, Atari a confié le nouveau projet à un studio d'irréductibles Lyonnais. Et la potion magique semble faire son effet...**



# Le Gaulois s'élargit

# Astérix & Obél

Les aventures d'Astérix et de son compagnon Obélix font quasiment partie de la vie de toute personne ayant connu une enfance normale dans notre douce France. Il est fort logique que vos yeux, encore innocents, aient parcouru l'histoire de ce village gaulois résistant à l'envahisseur César à l'aide d'une potion magix. Bien sûr tout ça, c'est du pipeau. Mes ancêtres, qui se prennent des baffes par palettes le long des différents tomes parus, ont bien envahi la Gaule comme il faut, sans faire de chichi, et ça, ça fait toujours du bien de se le remémorer (NDLR : le gars Plume est italien...). Fin de la parenthèse. C'est sur GC, PS2 et Xbox, aux alentours de novembre, que les aventures du Gaulois moustachu et de son gros compagnon se poursuivront. Leur réalisation a été confiée à un studio français spécialisé dans le design et pour le moins expérimenté : Étranges Libellules. Responsable des décors de nombreux softs tels que Need for Speed 5 sur PSone ou V-Rally 3 sur PS2 et auteur d'un Astérix en 1999 pour le compte de Cryo, l'équipe a déjà bien œuvré dans le jeu vidéo. Commençons par vous résumer vite fait la trame scénaristix. Au retour d'une chasse au sanglier, Astérix remarque avec stupéfaction que tous les habitants du village ont été enlevés par les Romains et envoyés dans des contrées différentes. C'est pas banal !

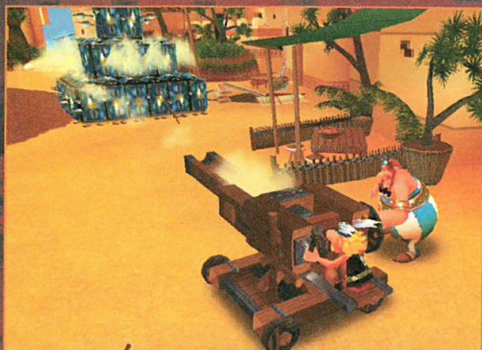


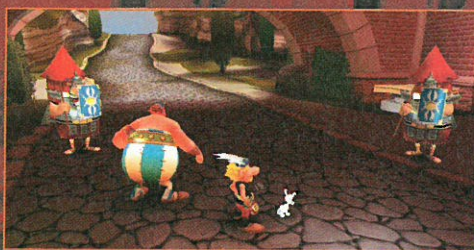
Si j'étais le légionnaire qui n'a pas encore décollé, je prendrais vite la poudre d'escampette.

## Qui est **gros** ?

Premier constat : le jeu est beau. Ça peut paraître tout bête dit comme ça, mais c'est ce qui nous a le plus épatés. Pour sa première odyssée sur 128 bits, Astérix se pare effectivement des plus beaux atours. Pas de cel shading, mais une 3D haute résolution avec adaptation du design des personnages et des décors à la sauce jeu vidéo. Paradoxalement, le rendu est autant surprenant par sa fidélité à la BD que par les différences étonnantes. À l'instar du film d'Alain Chabat, certaines libertés ont été adoptées avec l'accord d'Uderzo et le résultat s'avère plus que convaincant. Concernant les décors des six pays traversés au cours de nos péripéties, Étranges Libellules a opté pour un mélange entre la BD et la réalité, donnant des lieux singuliers, d'une grande profondeur. On assiste aussi à une bonne grosse refonte du design des personnages. Les deux protagonistes ont subi un lifting high-tech, plus en adéquation avec l'idée qu'on se fait d'un héros de jeu vidéo. Quant aux ennemis, la variété devrait être le maître mot. Normal, car se coltiner les mêmes Romains tout au long de l'aventure sans







Une baliste sera mise à disposition pour démonter les tortues romaines.

une once d'originalité supplémentaire aurait nui à l'intérêt du soft et aurait fait de la pub au fond de commerce de l'agent Smith. Ainsi, aux habituels légionnaires armés d'une lance et d'un bouclier, centurions et sangliers, se mêlent désormais des archers tirant juste cinq gigantesques flèches simultanément, des Romains en jet-pack ou avec une fusée en guise de sac à dos (!). Les formations n'ont pas été oubliées et sont toutes plus ingénieuses les unes que les autres. Bien sûr, étant encore loin d'être finie, cette version ne nous présentait pas d'autres ennemis, comme les Normands par exemple, mais nul doute qu'ils seront tout aussi soignés. On nous promet en outre une trentaine d'animations différentes pour ces gredins et une centaine pour chacun de nos héros. Qui plus est, tout est incroyablement fluide et surtout très rapide. Autant dire que la réalisation ne sera probablement pas le point faible du jeu, s'il en a un.

**Éditeur : Atari**
**Machines : PlayStation 2, GameCube et Xbox**
**Dispo. Europe : Novembre 2003**

x XXL

## Astérix ex... excelle !

Reste que si on s'arrêtait à un vulgaire beat'em all avec quelques plates-formes à droite à gauche, on pourrait se poser des questions quant à l'intérêt du jeu. Heureusement, le titre n'en reste pas là. Déjà, ça va vite, ça cogne fort et ça soulage ! Indispensable pour le genre. Ensuite, la possibilité de jouer Astérix ET Obélix de manière quasi simultanée offre une note moins bourrine et plus fine. Dans ces moments, le colosse sera en retrait et vous soutiendra lors des combats, voire vous enverra de quoi taper si vous êtes en rade de Romains. Jusque-là tout va bien. Par moments, et par simple changement de caméra, vous vous retrouverez à diriger l'ami enrobé du petit moustachu pour l'aider sur certains mécanismes, et vice versa. Par exemple, Astérix pourra passer par de petites ouvertures interdites à la corpulence d'Obélix mais se retrouvera ensuite bloqué par des caisses métalliques. À l'aide d'une torche, il allumera un baril de poudre qui ouvrira un passage au gros. Vous pourrez alors, grâce à ce dernier, défoncer, comme si de rien n'était puisqu'il est tombé « dedans » étant petit, l'obstacle gênant. Une petite touche qui nous rappelle volontiers Lost Vikings et ses nombreuses nuits blanches, et qui inscrit Astérix XXL dans la lignée de Jak & Daxter. Enfin, le plus marquant au cours de la présentation du soft, c'était les différentes attitudes des Romains, tout bonnement mirifix. Chaque groupe, dirigé ou non par un centurion, possède un comportement propre. Cependant, un Romain pris à part possède lui aussi une manière de réagir propre, en fonction d'un événement précis. La conséquence directe de toutes ces réactions est un aspect tactique inhabituel des combats puisque on ne sait ni comment vont attaquer les adversaires, ni s'ils ne vont pas juste fuir au moindre pépin. L'attitude des Romains en jet-pack est aussi surprenante. Chargés d'éteindre des brasiers que vous aurez soigneusement allumés, ils attendront que vous ne les ayez plus dans votre champ de vision pour accomplir leur méfait. Des Romains furtifs, on aura tout vu ! Tous ces éléments nous amènent évidemment à avoir un avis largement enthousiaste vis-à-vis d'Astérix & Obélix XXL. S'il continue dans cette voie, on risque de lui décerner de beaux lauriers à sa sortie.

## Questions au chef des Étranges Libellules

Les Étranges Libellules ont vu le jour il y a maintenant 10 ans, avec à leur tête Jean-Marie Nazaret, aujourd'hui « réalisateur » d'Astérix XXL.

***Joypad : Quand est né le projet de ce nouvel Astérix ?***

Jean-Marie Nazaret : L'idée de faire un jeu Astérix sur consoles nouvelle génération est née il y a deux ans. Depuis, notre but a toujours été de faire un jeu en trouvant la savante alchimie qui rappelle le héros de BD, mais en le renouvelant.

***Vous vouliez faire du Astérix sans que cela fasse BD ?***

Exactement ! Nous avons fait nos recherches visuelles et musicales dans le but de cerner presque un nouveau héros. On voulait sortir du cadre sans le trahir.

***Pourquoi ce titre étrange de XXL ?***

Il s'agit du qualificatif contemporain qui représente le plus justement ce qu'est le jeu. L'aspect collecte et combat massif, la dimension des décors en sont la preuve. Sans oublier la véritable explosion nucléaire lorsque Astérix prend de la potion !



Astérix doit compter sur Obélix pour faire le moteur de ce téléphérique et atteindre une plate-forme élevée.





Une flèche ? Ça ne fait pas assez mal ! Autant y aller à coups de lance.



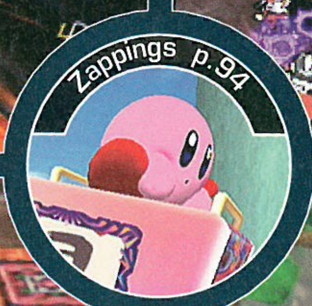
Par Plume

# Toutes les sorties japonaises et américaines

La palme de la baboulerie intrinsèque revient ce mois-ci à F-Zero GX, qui nous a tout simplement scotchés sur place ! Digne héritier de son aîné sur N64, ce pur fruit du mariage fantasque entre Sega et Nintendo vous réserve des heures de pur bonheur ludique, ponctuées, bien entendu, de quelques crises d'épilepsie pas piquées des hannetons ! Dans le genre loufoque mais terriblement drôle, les plus japonisants d'entre vous devraient également aller jeter un coup d'œil sur le test de Hanjyuku Hero tai 3D, une production Square Enix profondément stupide et délicieusement débile ! Tout aussi décalé, le nouveau Doubutsu no mori e+ en fera triper plus d'un, avec son gameplay sans but et sa durée de vie infinie. Pour le reste, Mario est de retour sur Game Boy Advance avec un quatrième épisode de Super Mario Advance, mais aussi sur GameCube avec le nouveau Mario Golf. Un bon cru de chez bon cru, quoi. Tournez vite cette page, you fools !


F-Zero GX p.84


Hanjyuku Hero tai 3D p.86


Zappings p.94


Doubutsu no mori e+ p.88


Mario Golf : Toadstool Tour p.92



# F-Zero GX

**_Une autre série emblématique de Nintendo se voit ainsi déclinée sur GameCube. Fruit de la collaboration entre Sega et Nintendo (si ça c'est pas la classe !), F-Zero GX reste certes très proche de son aîné sur N64, mais demeure surtout un divertissement de premier choix, qui ne demande qu'à vous livrer des sensations extrêmes complètement jubilatoires !_**




Les 25 circuits offrent une belle diversit  de situations et des sensations toujours excellentes.




30 concurrents en piste,  a donne des d parts de course serr s et super tripants !

Tiens, j'aimerais en toute simplicité commencer ce Zoom à la Zorro, en réparant une grosse injustice. Je me souviens en effet avoir hurlé au scandale lorsque, à la sortie de l'épisode N64 de F-Zero, la critique fut presque unanime et le qualifia de « décevant ». Hérésie ! S'arrêter à la relative pauvreté des graphismes à l'époque, c'était passer à côté de tout ce qui faisait l'énorme intérêt du jeu, à savoir la vitesse phénoménale de l'animation, le nombre important d'adversaires en course, la jouabilité plus subtile que jamais ou encore la courbe de progression juste hallucinante ! Un grand souvenir, à n'en pas douter, pour tous ceux qui ont eu la chance de se payer cette merveilleuse cartouche il y a quelques années (en 1998). Alors voilà, ceux-là seront ravis d'apprendre que tout le gameplay de F-Zero GX est basé sur celui de la mouture N64. Certains grincheux lui reprocheront donc, cette fois, de ne pas beaucoup innover, et ils n'auront certes pas vraiment tort. Cela dit, passer à côté d'un jeu comme celui-ci, lorsqu'on a une GameCube à la maison, serait pure folie, et je m'en vais vous expliquer pourquoi.

## F-ZERO X BIS ?

La formule instaurée par l'épisode N64 a donc été reprise trait pour trait. Pour ceux qui auraient raté le coche, en gros, les turbos accessibles après le premier tour sont limités par la jauge d'énergie. À chaque fois que vous en utilisez un, la « santé » de votre vaisseau baisse. Un principe tout bête, mais qui rend la stratégie en course beaucoup plus intéressante que sur SNES et GBA. En sachant bien où sont disséminées les bandes de rechargement, vous pourrez ainsi abuser sereinement et jouer avec vos limites de pilote de l'extrême, en trouvant le moyen d'en utiliser le plus possible en un tour. Vous aurez le plaisir d'atteindre des vitesses phénoménales par moments, cette version transcendant complètement les sensations qu'on peut éprouver avec un jeu de course ! Le level design est aussi très inspiré par F-Zero X et en reprend bien sûr toutes les caractéristiques (pistes exploitables à 360°, passages à l'intérieur de tubes, etc.). Les développeurs ont tout de même fait preuve d'imagination, pour nous pondre 25 excellents circuits inédits, avec quelques trouvailles sympatoches. À ce sujet, vous pourrez débloquer 5 de ces courses via la connexion avec la version Arcade (F-Zero AX). Il suffit de faire une partie dans une salle obscure, en insérant sa carte mémoire dans la borne, pour ensuite revenir chez soi et jouer au même circuit sur GameCube. Une petite carte magnétique supplémentaire est






Le mode Story offre des situations originales et vari es, pour un challenge super relev .




La piste vient de se diviser en deux, laissant les pilotes choisir entre le chemin classique et l autre, t te en bas, suspendu juste au-dessus.

**F-Zero GX**

| | |
|---|---|
| Éditeur | Nintendo |
| Dispo. Europe | Octobre 2003 |
| Genre | Course |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Sauvegardes | Oui (22 blocs) |
| Niveaux de difficulté | 3 (+ 1 à débloquer) |
| Difficulté | Variable |
| Continues | 2 à 5 selon le niveau de difficulté |
| Spécial | Liaison Arcade, 16/9 |
| Existe sur | Arcade |
| Compréhension de la langue | Inutile |



**Note**
**9/10**

## Un gameplay aux petits oignons et des sensations grisantes, F-Zero GX est un indispensable sur GameCube !

d'ailleurs fournie avec le jeu, pour sauvegarder ses scores et ses championnats, entre autres. La classe !

### DES NOUVEAUTÉS, QUAND MÊME...

Question changement maintenant, vous remarquerez vite un nouveau mode Story. Ce dernier vous place dans la peau de Captain Falcon et vous propose une série de 9 missions. Chacune d'entre elles s'entame et se termine par des cinématiques plutôt bien fichues, entre lesquelles vous devrez remporter une sorte de challenge rigolo (un défi de Samurai Goro dans un canyon où de gros rochers tombent sur la piste ; un passage sur l'autoroute, à la Speed, où une bombe scotchée à votre vaisseau saute si vous chutez en dessous des 700 km/h ; une scène de fuite à l'intérieur d'une énorme usine en train d'exploser, etc.). Très difficiles, ces missions auront également valeur de tutorial, vous aidant à maîtriser toutes les subtilités du jeu. Autre nouveauté bien marrante : le mode « Customize », qui permet pour sa part de dépenser les points gagnés après chaque championnat, histoire d'acheter des parties de vaisseau et de se créer un bolide sur mesure (cf. encadré). Il existe aussi un menu « Pilot Profile », pour checker le background des persos et mater leur vaisseau de plus près (super !). Mais pour le reste, on retrouve les grands classiques tels que le « Time Attack » ou le « Practice », entièrement paramétrable. Côté multijoueur, on peut toujours se tirer la bourre à 4, mais de manière un peu décevante... Tout d'abord, aucun concurrent géré par la console ne vient se joindre à vous. Ensuite, les circuits sont pour certains modifiés, et deviennent bien moins intéressants. Au final, même s'il y a de quoi bien se marrer entre potes, c'est tout de même tout seul que le trip reste le plus appréciable.



Le mode Story est agr ment de cin matiques plut t bien fichues.




Le mode multijoueur est un peu d cevant. Une option de jeu en Lan eut t la bienvenue

### PLEIN LA GUEULE !

Côté réalisation, Sega a fait un excellent boulot. Les décors sont, cette fois, magnifiques, chargés de détails et d'effets spéciaux bien classes. Les départs de course sont notamment hyper tripants, avec les 30 concurrents qui se tirent la bourre ultra serrés, tandis que tout le monde prend rapidement de la vitesse et que les parcours mettent de plus en plus vos réflexes à rude épreuve... Avec un peu d'expérience, on finit par prendre un rythme affolant, presque hypnotique. On devient une vraie machine, on se surprend même tout seul dans certaines situations ! À une telle vitesse, on peut voir de temps en temps un peu de clipping (sur certains circuits), mais le frame-rate, de son côté, ne souffre jamais ! Une vraie petite prouesse. Les trois championnats de base laissent vite place à un quatrième, puis un cinquième, dont les pistes sont encore plus longues, chargées de pièges et propices à des pointes de vitesse astronomiques, tandis qu'un niveau de difficulté caché viendra rallonger le challenge pour les plus balèzes d'entre vous. La marge de progression est juste énorme ! Bref, malgré ses petits défauts (très similaires à ceux de F-Zero X comme le multijoueur pas au top), ce F-Zero GX n'arrive pas à me décevoir une seule seconde. Aucun autre jeu ne procure de telles sensations, chaque nouveau championnat représente une source de fun incroyablement profonde, presque inépuisable. Un mets de premier choix pour tous les possesseurs de GameCube. À ne pas louper, et puis c'est tout !

Julo

### Le tuning à la F-Zero

Chaque championnat fini, vous obtiendrez un certain nombre de points. Grâce à eux, vous pourrez acheter des missions pour le mode Story, débloquer l'un des nombreux vaisseaux, mais aussi et surtout acheter des tas de pièces détachées (carlingue, cockpit ou réacteur) pour créer votre propre vaisseau. Chaque partie de vaisseau possède un grade (A, B, C, etc.) et un poids, directement en relation avec les facteurs grip, vitesse et boost. À vous de trouver le bon compromis, car créer un vaisseau avec des « A » partout vous donnera forcément quelque chose de trop lourd et de peu maniable. Une option vraiment sympa, donc, d'autant que vous pourrez choisir la couleur de chaque partie, coller des écussons ou carrément en créer vous-même !









Chaque prise de turbo cr e un effet sp cial du plus bel effet.





# Hanjyuku Hero tai 3D

**Hasard du calendrier, le premier titre de Square Enix est complètement atypique ! Sorti sur FC, puis SFC et enfin sur WSC, cette série se veut complètement décalée et tranche radicalement avec le reste de la production de l'usine à RPG. Mélange de stratégie et d'action avec un soupçon de RPG, Hanjyuku est avant tout un énorme délire, comme vous allez le constater...**



Vous pourrez chanter avec Sasaki Isao pendant l'intro, les paroles défilant en bas comme au karaoké !



Après chaque combat remporté, vous aurez droit à une version remixée du thème de victoire de FF.





Voici un exemple de combinaison pour créer de nouveaux pouvoirs. Ici, le « dead gun ».

| **Hanjyuku** Hero tai 3D | |
|---|---|
| Éditeur | Square Enix |
| Dispo. Europe | Impossible ! |
| Genre | Combat d'œufs/Tactics |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Sauvegardes | Oui (79 Ko) |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Non |
| Spécial | Attention aux omelettes |
| Existe sur | Rien d'autre ! |
| Compréhension de la langue | Indispensable |



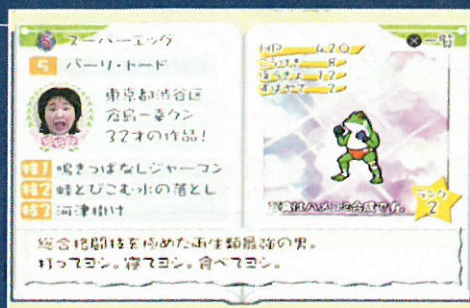
Que veut dire Hanjyuku Hero ? Littéralement, cela signifie « à moitié cuit ». Cette traduction ne me suffisait pas et j'ai donc appelé mon amie Maïté... Après examen des temps de cuisson, nous avons enfin trouvé : Hanjyuku Hero signifie « le héros à la coque » (et non pas à la coke, quoique cela aurait pu expliquer pas mal de choses). Voilà pour la partie gastronomique du jeu, voyons maintenant de quoi il en retourne. Après une courte cinématique mettant en scène les logos de Square et Enix qui s'unissent (le tout accompagné de pleurs de bébé pour fêter cette naissance), le jeu démarre sur les chapeaux de roues, avec une cinématique mettant en scène Eggman et vos troupes, aux prises avec les premiers boss que vous devrez affronter. Pour la musique de cette cinématique d'intro, Square Enix a réussi à dégoter Sasaki Isao, le chanteur d'anime mythique des années 70, toujours accompagné de chœurs d'enfants (Harlock, Yamato, Ginga Tetsudo 999, Grendizer, Getta Robo, Shinzo Ningen Kyasharn...), le tout sur une musique de Nobuo Uematsu !

## UN PEU D'HISTOIRE

La trame peut paraître assez loufoque (si vous êtes à jeun) : vous êtes le successeur du royaume d'Armamoon, dont tous les sujets sont en 2D. Dix ans après les exploits de votre père, c'est à vous que revient la dure tâche de mener vos troupes. Guidé par le doux son d'une voix mystérieuse, vous vous retrouvez sur un terrain inconnu, tout en fil de fer. Pas de doute possible, vous êtes maintenant dans le monde de la 3D ! Comment êtes-vous arrivé là ? Quelle est cette voix ? Il faudra finir 13 chapitres pour le savoir. Le déroulement des opérations est constitué de plusieurs phases : déplacement des troupes vers les châteaux adverses, combats pour prendre possession des lieux, et, une fois tous les châteaux d'une carte en votre possession, vous pourrez enfin vous rendre dans l'antre du boss.



Le serpent situé entre les jambes de Médusa s'appelle Solid. C'est Hideo Kojima qui va être content !



Cet habitant de Shibuya peut être heureux : sa grenouille catcheuse de Shibuya a été retenue et fait partie des « super eggs ».

**« Si Final Fantasy peut se comparer à Star Wars, Hanjyuku Hero est plutôt du genre Austin Powers ! » (Takashi Tokita, producteur)**

**Note**

**8/10**

## À L'ATTAQUE !

Les combats donnent lieu à des rencontres sans précédent d'un point de vue graphique ! Imaginez toute une armée de persos en 2D face à une armée de soldats 3D, tout de polygones vêtus. Du vrai délire ! Pour vous battre, plusieurs choix s'offrent à vous : vous pouvez rentrer dans le tas et marteler le bouton ◉ pour donner un coup de fouet à vos troupes, utiliser des techniques un peu plus spéciales pour distraire votre adversaire (comme montrer vos fesses ou envoyer du crottin de cheval) et enfin invoquer un œuf. Les œufs sont répartis en huit catégories : pourris, power, super, evil, colorful, cyber, pink et enfin élite. À de rares exceptions, chaque unité ne peut invoquer qu'un type d'œuf. Il en existe presque une centaine et attention ce n'est pas tout : un Moogle qui fait de la plongée avec son trident, un chocobo échappé de Chocobo Racing (le producteur de Hanjyuku Hero est aussi celui de Chocobo Racing), un vendeur de ramen, toute une panoplie de Behemoth, des persos célèbres de la TV japonaise



Tiens, ce visage ne m'est pas inconnu. Un indice ? « Les temps comme les œufs sont durs. »



Mais qui est donc cette charmante demoiselle ? A-t-elle une sœur ? Vous draguera-t-elle tout au long du jeu ?



Les séances d'invocation de Rampkin sont un peu particulières.

(comme les Gorgeous Sisters, deux sœurs à la poitrine boostée dont l'attaque la plus puissante s'intitule Gorgeous Cannon). Pour la petite histoire, Square avait organisé un concours au Japon afin de recueillir des idées d'œufs... Les personnes sélectionnées ont non seulement eu leur œuf dans le jeu, mais aussi leur photo avec un petit commentaire. Vous ne possédez que quatre invocations par tour et par troupe, alors sachez les utiliser savamment.

## INTERLUDE...

Les opérations se déroulent sur 30 jours. À la fin de cette période, vous ferez le point sur vos récoltes avec les paysans, recruterez de nouveaux soldats et réparerez vos œufs cassés grâce aux invocations de Rampkin, la citrouille shinto survoltée... Mais ce n'est pas tout ! Ken le survivant viendra même vous rendre visite de temps en temps pour jouer aux dés ! Renommé bakuto no ken (un jeu de mots entre son vrai nom en japonais, hokuto no ken, et bakuchi, qui signifie parier), il vous permettra de tenter votre chance et de gagner un peu de sous (les pokkiri). Autre événement mensuel, la venue de Katoriine (la seule capable de ressusciter les œufs cassés). Il faudra aléatoirement lui payer des accessoires, le coiffeur, la manucure ou des cours de cuisine pour qu'elle vous laisse tranquille. De temps en temps, vos soldats se rebelleront et demanderont des vacances. Trois choix s'offrent alors à vous : leur accorder des vacances durant deux tours de jeu, leur filer une prime pour les calmer, ou ne rien faire et risquer une grève (NDLR : finalement, l'est pas si farfelu ce jeu...) ! Une fois dans les options, vous pourrez aussi faire joujou avec les « momorisu » (littéralement, les écureuils en forme de pêche). Chaque momorisu capturé sur le terrain vous donnera un indice. Une fois l'énigme résolue,




Ce boss est fabuleux ! Il s'appelle Tekken et son rêve de toujours était de pouvoir travailler sur un FF. Du coup, vous retrouverez les fameux cristaux en arrière-plan, et la carte de FF4 sous vos pieds pendant le combat !

vous devrez assembler des pièces comme dans un Tetris et essayer de réaliser les combinaisons gagnantes. Si vous réussissez les mélanges de pièces, vous pourrez acheter de nouveaux pouvoirs pour vos soldats (Ouragan, Boomerang, Dead Gun...). Bref, ce grand n'importe quoi me fait dire que Hanjyuku Hero tai 3D est une véritable réussite. Ce troisième opus fait honneur à la série, en en reprenant toutes les bases et en bénéficiant d'un aspect graphique vraiment décalé... tout comme certaines musiques d'ailleurs, que l'on croirait presque sorties d'une Famicom ! Attention cependant, pour profiter pleinement de ce delirium qui ne sera très certainement jamais localisé, il faut avoir de solides bases en japonais et bien connaître les shows télé nippons. Vous êtes prévenu !

Arnosan




Qui osera se mesurer à Hanjyuku Hero dans le quatrième chapitre de ses aventures ?

# Doubutsu no mori e+

**_Le premier opus de cette série complètement décalée (signée par Miyamoto et Tezuka, son éternel bras droit depuis une vingtaine d'années) était sorti sur N64. Le concept ? Une simulation de vie en temps réel qui ne se termine jamais ! Une adaptation sur GC était indispensable, et vit le jour mi-décembre 2001. L'année suivante, les chanceux Américains ont pu à leur tour goûter à ce chef-d'œuvre, avec une tonne de nouveautés._**

Au Japon, Nintendo a décidé de rattraper son erreur en sortant une nouvelle version fin juin. Baptisée « e+ », cette update est basée sur la version US avec quelques changements, ce qui en fait la version ultime de Doubutsu. Rien que ça ! À vous de gérer votre perso comme bon vous semble. Vous voulez ne rien faire et rester dans votre chambre toute la journée à vous occuper de la déco ? Devenir un as de la pêche ? Collectionner les insectes ou les poissons ? Faire du design et devenir un as de la mode ? Faire du jardinage ? Blablater avec les animaux du village ? Vous faites ce que vous voulez, RIEN n'est imposé. Pour resituer un peu le contexte, vous êtes le seul personnage à posséder des traits humains et êtes parachuté dans un village où vous ne connaissez personne. Le tanuki (qui est également le gérant du conbini, un genre d'épicerie) vous accueillera devant la gare, vous trouvera une maison et vous offrira du boulot. C'est maintenant que commence réellement l'aventure.

## DRÔLES DE VOISINS

Vos relations avec les animaux jouent un rôle important dans Doubutsu. Votre village (généré aléatoirement et donc quasiment unique pour chaque joueur) regorge d'habitants en tout genre : girafes, éléphants, chats, chiens, kangourous... Ils possèdent tous leur caractère et leur personnalité. Vous pourrez leur envoyer des cadeaux, leur rendre visite et même leur écrire (le jeu reconnaît les mots et vous obtiendrez une réponse !)... Certains lieux sont cependant communs à tous les villages : la fontaine des souhaits (nouveauté de cette version), le commissariat (avec un endroit pour les objets trouvés), le musée avec son conservateur, l'atelier de couture, la poste... Tout le génie du jeu repose essentiellement sur sa gestion du temps, basée sur une horloge en temps réel. Par exemple, s'il est 15h34 le 23 septembre dans la vraie vie, dans le jeu, il sera exactement la même date et la même heure à la minute près ! Selon les horaires, certains animaux dormiront, d'autres seront réveillés (le conservateur du musée, un hibou, sera debout si vous le dérangez en soirée mais dormira pendant la journée). Mais ce n'est pas tout, le jeu gère les saisons et les fêtes traditionnelles (avec l'ajout de quelques fêtes américaines comme Thanksgiving dans cette version). Selon les saisons, les insectes et les poissons que vous pourrez attraper différeront, etc. Attention cependant à ne pas trop jouer à Retour vers le futur avec l'horlo-



Si vous achetez au moins cinq objets dans le mois, vous pourrez participer au fukubiki, une sorte de loterie qui a lieu le dernier jour de chaque mois. Le gros lot ce mois-ci : Excitebike !




Reset san vous sermonnera de longues minutes pour vous dissuader d appuyer sur la touche   reset  .



Afin d encourager les joueurs   utiliser le nouveau syst me de mots de passe, Nintendo propose de r cup rer six objets in dits.



Doubutsu prend en compte le Feng Shui, l art de disposer les objets dans une pi ce. Pour avoir joie, bonheur et chance, placez les objets rouges   l est, les dor s   l ouest et les verts au sud.




Le tout premier Zelda fait partie de la vingtaine de titres FC pr sents dans Doubutsu.

| Doubutsu no mori e+ | |
|---|---|
| Éditeur | Nintendo |
| Dispo. Europe | On l'espère |
| Genre | Simulation de vie |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Sauvegardes | Oui (58 blocs) |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Non |
| Spécial | Ne se finit jamais ! |
| Existe sur | N64 et GC |
| Compréhension de la langue | Indispensable |

Kappei sera le passeur qui vous am nera sur votre le  Avant, une GBA  tait obligatoire pour le faire appara tre.



## Le concept peut surprendre : Doubutsu est un jeu qui n a pas de but pr cis

**Note**
**9/10**



Une de mes grandes passions : les fouilles arch ologiques. Le hibou conservera toutes vos d couvertes dans le mus e.




ge du jeu (ce serait trop facile d'aller à Noël pour récupérer ses cadeaux et revenir en plein été comme si de rien n'était !). Les mauvaises herbes envahiront votre village et les animaux perdront confiance en vous ! Si vous ne sauvegardez pas correctement et tentez de tricher, Reset San, la taupe avec son accent du kansai (campagne japonaise), viendra vous faire la morale pendant de longues minutes afin de vous dissuader d'appuyer sur « reset » !

### FOLIE DOUCE

Parmi la quantité de possibilités offertes par cette merveille, vous pouvez aussi collectionner des NES, les entreposer dans votre chambre et jouer à plus d'une vingtaine de titres, sur l'écran de votre TV ou sur votre GBA ! Voilà enfin une utilisation intelligente de l'émulation chez Nintendo. Le panel de jeux proposés va de Zelda à Wario no mori en passant par Super Mario Bros, Ice Climber, Clu Clu Land, Punch Out (avec Mr Dream, pas de Mike Tyson)... Que du bonheur ! Si vous possédez une GBA et le câble de liaison, vous pourrez même passer des vacances sur votre île, transférer son contenu sur GBA, repartir sur le continent et ensuite retrouver l'île sur votre GC, avec toutes les modifications faites sur votre GBA. Mais ce n'est pas tout. Que serait Doubutsu sans ses cartes ? À l'aide du e reader (voir encadré) de votre GBA et des séries de cartes (il en existe quatre, plus la toute dernière, la e+), vous aurez de nouveaux objets en allant à la poste et en écrivant à l'un des 200 animaux que contient Doubutsu. Vous pouvez aussi charger de nouvelles mélodies pour votre village, faire déménager un animal via la fontaine à souhaits, participer à des mini-jeux... De quoi rester scotché des dizaines d'heures ! Peu importe le moment de la journée ou de l'année auquel vous branchez votre GC, il y aura toujours quelque chose à faire : assister à un concert live de Totakeke (R.-V. tous les samedis à partir de 20h devant la gare), regarder le festival de feux d'artifice tous les week-ends du mois d'août, faire un bonhomme de neige durant l'hiver... Enfin, Doubutsu no mori e+ est le premier jeu compatible avec le lecteur de cartes SD, qu'il faudra brancher sur le deuxième port carte mémoire. Uniquement en vente online sur le site de Nintendo pour le moment, cet appareil vous permettra de prendre des photos pendant le jeu et de les transférer via un ordinateur à l'un de vos amis par mail. Très utile pour les envois d'objets entre deux épiceries, de quoi compenser l'absence d'un vrai mode online. Mais même sans cet accessoire bien pratique, vous pourrez tout de même échanger des objets par le biais d'un système de mots de passe bien lourd (d'où l'intérêt du lecteur SD). Il suffit de connaître le nom du destinataire et celui de son village. Une fois chez l'épicier, il suffira à ce dernier de rentrer le mot de passe donné par le tanuki et il recevra votre paquet ! Doubutsu no mori e+ est une véritable drogue, un jeu hors norme qui redonne foi en Nintendo, une sorte d'ovni. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour que ce bijou d'originalité sorte un jour en France !

Arnosan






Tiens, j ai re u une lettre avec le r sultat de l analyse des fossiles que j ai envoy s la veille. C est rassurant de voir que la poste fonctionne bien, au moins dans Doubutsu



J aime tellement mon t-shirt MVP que je l ai envoy  par la poste  Ben pour lui souhaiter la bienvenue. Maintenant, lui aussi a la classe !

### Vous avez dit + ?

Doubutsu no mori e+ est vendu en bundle avec le card e reader e+. Cet appareil (développé conjointement par Nintendo et Olympus), une fois connecté à votre GBA, vous permet d'utiliser des cartes, à la manière du Barcode Battler à son époque. Sur le ou les codes-barres de chaque carte sont contenus des mini-jeux, des objets bonus, voire des jeux NES ou Game and Watch ! À noter qu'il remplace le premier card e reader sorti en décembre 2001. La version « + » du card e reader propose plus de RAM (donc plus de place pour les graphismes et le son) et un link direct avec la GC.




Bachikome me rappelle que je ne lui ai pas rendu visite depuis deux semaines. Parfois, on se demande si ces animaux ne poss dent pas une vraie vie.





Note 7/10

# Initial D Special Stage

**Après VF4 Evo, Sega continue ses adaptations arcade sur PS2. Cette fois-ci, il s'agit du dernier titre phare de Sega Rosso (qui vient de fusionner avec Hitmaker et est, entre autres, déjà responsable de Sega Rally) : Initial D. Vous aimez les courses en un contre un sur des tracés de folie ? Vous allez être servi !**



Si le cœur vous en dit, éteignez vos phares sur ce circuit et prenez-vous pour Rémy Julienne.




Choisissez le type de tuning que vous désirez pour votre bolide dans ce menu.

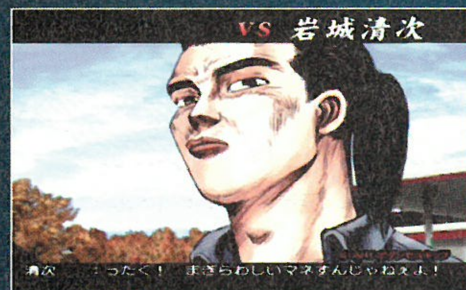
Basé sur le manga du même nom, ce jeu de course très spécial vous met dans la peau de Takumi Fujiwara, un livreur de tofu. Il travaille pour l'entreprise de son père, qui a fait de lui un véritable as du volant. Initial D vous propose de revivre les moments forts du manga, ainsi que tout un tas de bonus spécialement créés pour la PS2. En arcade, Initial D (qui en est à sa version 2 dans les salles obscures nippones) était le premier jeu de caisse à proposer de sauvegarder les réglages de son véhicule sur une carte.

## NOUVEAU CHALLENGE

Sur PS2, les deux modes principaux ont été conservés (Duel et Time Attack), avec en bonus un nouveau mode « Story ». Dans ce dernier, vous revivrez les plus grands affrontements du manga et devrez parfois remplir certaines conditions pour accéder à l'étape suivante (gagner la course avec au moins 200 mètres d'avance, ne pas renverser tout le contenu d'un verre d'eau, jouer avec les nerfs de votre passager, etc.). Si, dans ce mode, vous êtes obligé de jouer avec la désormais célèbre Toyota Trueno GT Apex du héros, vous pourrez heureusement choisir votre véhicule dans les autres modes. Et il y aura de quoi



Ça monte, ça descend, des virages en épingle à cheveux dans tous les sens... Il vaut mieux avoir le cœur bien accroché.




Avant la course, votre adversaire vous chauffera un peu histoire de faire monter votre adrénaline.

faire avec les sept plus grands constructeurs japonais : Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi, Mazda, Subaru et Suzuki. En tout, une petite trentaine de bolides sont prêts à faire crisser leurs pneus, mais ce n'est pas tout ! Tous ces monstres de mécanique sont entièrement customisables. Lorsque vous prenez un véhicule, vous décidez ensuite de son évolution (il existe généralement deux ou trois types de tuning différents par voiture). Pour chaque course remportée, la distance vous séparant de votre poursuivant permettra de déterminer le décompte de points, indispensables à la bonne évolution du véhicule.

## PETITE BALADE

Initial D vous proposera de jouer les têtes brûlées sur une dizaine de routes (la période de la journée et les conditions climatiques varieront selon les adversaires). Parfois, les tracés très sinueux et serrés mettront vos talents de pilote à rude épreuve. La jouabilité est vraiment orientée arcade, sans atteindre le niveau de « savonnerie » d'un Sega Rally. L'animation est bluffante (60 images par seconde), et on ne peut que se réjouir du léger retard pris par Sega Rosso pour finaliser cette conversion PS2 d'un titre qui tourne sur Naomi 2 en arcade. La bande-son, complètement dingue (elle doit atteindre 10 000 BPM par endroits), donne au jeu un punch d'enfer. Dernier petit point : Initial D est compatible avec le volant à retour de force de Logitech (les deux sont d'ailleurs vendus en bundle au Japon). Une bonne nouvelle pour les as du volant. Aucune date de sortie en Europe n'est à l'ordre du jour (bien que le jeu soit déjà programmé pour le 50 et le 60 Hz).

Arnosan

| Initial D Special Stage | |
|---|---|
| Éditeur | Sega |
| Dispo. Europe | N.C. |
| Genre | Course |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Sauvegardes | Oui |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Oui |
| Spécial | Se joue avec l'ampli au max ! |
| Existe sur | Arcade |
| Compréhension de la langue | Recommandée |

GAME BOY ADVANCE

# Super Mario Advance 4

**Note**

**7/10** Si vous n'y avez jamais joué

**5/10** Si vous y avez joué sur NES ou SNES

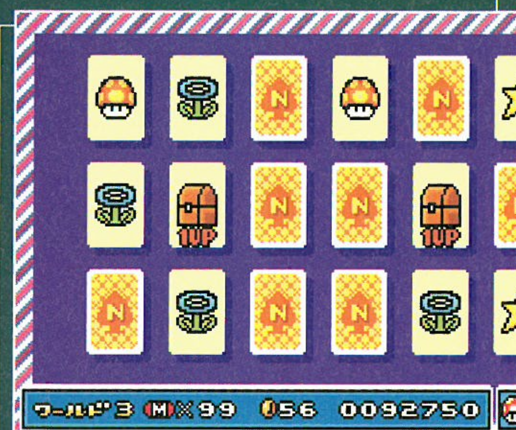
***On peut dire que Nintendo est passé maître en recyclage de vieux classiques. Voici que débarque Super Mario Advance 4 ! Quel Mario a été relifté cette fois-ci ? Super Mario Bros 3 !***

Comme à l'accoutumée, cette cartouche contient deux jeux en un : Mario Bros (Nintendo nous le refourgue à chaque fois), jouable à quatre simultanément, et Super Mario Bros 3. Pour une fois, ce n'est pas la princesse Toadstool qui se fait enlever, mais les rois de huit royaumes, transformés en piètres animaux et implorant votre aide. Retrouverez-vous la baguette magique permettant d'inverser le sort dont ils sont victimes ? Qui se cache derrière ce traquenard ? Pour arriver jusqu'à la forteresse volante de l'ennemi, il faudra tout d'abord vous frayer un chemin à travers la dizaine de niveaux que contient chaque monde en moyenne. Ce Mario fut le premier à proposer des déplacements sur une carte. Préférerez-vous passer deux niveaux faciles ou un niveau difficile ? Ce titre regorge bien sûr d'une tonne de passages secrets et de warpzones, le top du top restant les flûtes, au nombre de trois, qui vous rappelleront celles de Zelda 1 et vous permettront de vous rendre directement aux autres royaumes.

## TRANSFORMATION !

Cet épisode est le premier à utiliser des versions transformées de Mario. Notre plombier favori pourra, en récupérant le bon bonus, se travestir en Tanuki, frère marteau, grenouille… Une vraie ménagerie ! La grosse nouveauté de ce remix réside dans l'utilisation du card e reader +. Évidemment, il est impossible de brancher à la fois le card e reader + et de jouer à SMA4. Pour profiter de ce dernier, vous devrez impérativement jouer avec un ami qui vous transmettra les bonus par le câble link relié de sa GBA à la vôtre. Il existe plus d'une dizaine de cartes, qui vous permettent de gagner des costumes de Tanuki, de récupérer 100 vies, de voir des mini-démos avec des astuces… Le fin du fin restant l'obtention de la cape de Super Mario World ! Les niveaux n'ayant pas été conçus à l'époque pour être survolés de cette manière, vous pourrez en finir certains en un temps record, juste en prenant un peu d'élan et en volant jusqu'à votre objectif. Histoire de mieux faire passer la pilule, un nouveau niveau baptisé « e+ world » sera aussi de la partie, ce qui porte le total de mondes à neuf. Autre petite nouveauté : la possibilité de soulever des légumes comme dans Super Mario Bros 2. Alors, que penser au final de ce SMA4 ? Les bonus sont trop maigres pour justifier l'achat de cette version si vous y avez déjà joué (sur NES ou SNES). En revanche, si vous ne connaissez pas ce titre, vous pouvez foncer : il reste une valeur sûre !

Arnosan



De nombreux mini-jeux sont dispos sur la carte : retrouvez deux cartes identiques et remportez le lot.



La cape ne s'obtiendra que grâce à une carte e reader. Chaque jeu est vendu avec deux cartes.



Vous allez enfin pouvoir vous venger des frères marteau en utilisant leur arme !



Lorsque vous serez dans le monde des géants, vous vous sentirez tout petit !



### Super Mario Advance 4

| | |
|---|---|
| Editeur | Nintendo |
| Dispo. Europe | Automne 2003 |
| Genre | Plate-forme |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Sauvegardes | Oui |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Oui |
| Spécial | Compatible card e reader + ! |
| Existe sur | Arcade, NES |
| Compréhension de la langue | Inutile |

 **U.S.A. TODAY** 



**Note 7/10**

# Mario Golf
## Toadstool Tour

***Après un épisode sur N64, la série des Mario Golf passe logiquement à la GameCube. Et c'est encore Camelot qui s'y colle. Que vaut cet opus ? Saura-t-il vous faire passer un aussi agréable moment que sur N64 ?***



En mode Coin, ramassez le plus de pièces possible pour remporter la victoire.





Un petit mouvement de caméra vous permettra d'avoir une vue un peu plus globale du parcours.

Envie de prendre un peu l'air et de s'oxygéner ? En cette chaude saison estivale, Mario Golf GC tombe à point nommé pour vous offrir une bouffée d'air frais ! Les fans de Nintendo peuvent se réjouir, car cet épisode a tout pour plaire. De nombreux modes de jeu tout d'abord : Mini-Challenge, Near Pin (mettez la balle le plus près possible du drapeau), Speed Golf (finissez les parcours avant vos adversaires), Coin Attack (récupérez le maximum de pièces), Ring Attack (visez le plus d'anneaux), Clubs Slots (jouez avec un nombre limité de clubs), Stroke Play, Character Match (jouez contre le personnage que vous aurez choisi) et enfin un mode Tournoi. Autant dire que vous ne ferez pas le tour du jeu en un après-midi, même si certains modes seront vite abandonnés. Le mode Tournoi reste idéal pour le joueur solo. Une petite quinzaine de personnages sont disponibles (en version gaucher ou droitier, pour ne froisser personne). Autre grand classique des jeux Nintendo : il sera bien sûr possible de délocker d'autres niveaux.

### LE SECRET ? LE GAMEPLAY !

La prise en main est quasi immédiate, voyez d'ailleurs là la grosse force du titre (et la marque de fabrique des jeux Nintendo). Que vous n'ayez jamais joué ou que vous soyez un pro du Bois 3 change peu : tout le monde peut s'amuser en moins de cinq minutes et commencer à élaborer sa tactique de jeu en fonction des éléments extérieurs, comme le vent par exemple. Cependant, Camelot a pensé aux pros de la petite balle blanche en incorporant plusieurs styles de drive. S'il est vrai que, graphiquement, les couleurs sont bien pétantes et les décors dans la pure lignée des Mario, on ne peut pas crier au génie. Le jeu est propre, mais ne bénéficie d'aucune prouesse de programmation. Cela dit, l'intérêt n'est pas là. Dans le mode multijoueur (de deux jusqu'à quatre en alternance), vous pourrez encourager ou déconcentrer votre adversaire en appuyant sur le stick analogique gauche ou droit. Enfin, ce Mario Golf sera compatible avec la version GBA, dont la date n'a toujours pas été confirmée. Une fois connecté, vous pourrez échanger vos personnages entre les deux versions. Sortie prévue d'ici Noël en France.

Arnosan



| Mario Golf : Toadstool Tour | |
|---|---|
| Éditeur | Nintendo |
| Dispo. Europe | Automne 2003 |
| Genre | Sport |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Sauvegardes | Oui (13 blocs) |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Oui |
| Spécial | Compat. avec la future version GBA |
| Existe sur | Rien d'autre |
| Compréhension de la langue | Inutile |

# Difintel - Micro

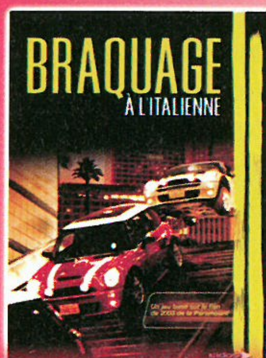
UX VIDÉO - MULTIMÉDIA - DVD

## PLUS GAMER QUE JAMAIS !

### OTRE SELECTION DU MOIS :



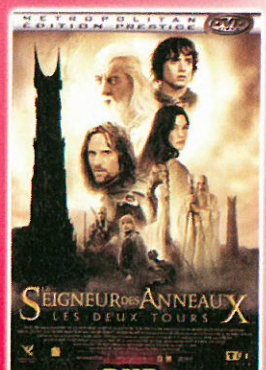
aussi disponible sur PlayStation 2



disponible sur PlayStation 2 GAMECUBE, XBOX et PC



si disponible sur MECUBE et XBOX



DVD "LES DEUX TOURS"

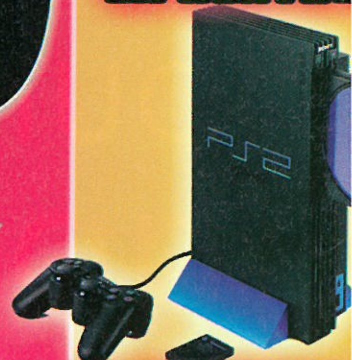






Nouvelle extention metal raiders DISPONIBLE !

LE PACK D
LA RENTRÉ



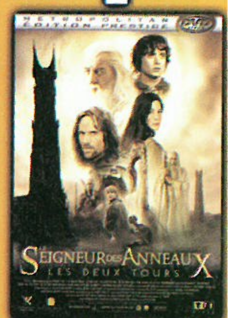
La PlayStation





La télécomman
officielle Son






Le DVD "LES DEUX TOUR

229 €!

## LES EXPERTS DU JEU VIDE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| URG EN BRESSE | 04 74 23 13 54 | 31 SAINT GAUDENS | 05 62 00 31 10 | 44 CHATEAUBRIANT | 02 40 81 40 50 | 72 LA FLECHE | 02 43 94 99 79 | 92 ASNIERES | 01 47 33 1 |
| UTEVILLE | 04 74 40 04 28 | 33 ARCACHON | 05 56 83 58 23 | 45 ORLEANS | 02 38 62 76 76 | 74 CLUSES | 04 50 96 68 51 | 92 LEVALLOIS - PERRET | 01 47 48 9 |
| AUNY | 03 23 38 00 10 | 33 BORDEAUX | 05 56 79 05 52 | 47 MARMANDE | 05 53 20 49 15 | 74 ANNEMASSE | 04 50 87 23 14 | 92 BOULOGNE | 01 41 41 9 |
| ON | 03 23 79 08 84 | 33 LANGON | 05 56 63 00 33 | 52 SAINT DIZIER | 03 25 96 09 74 | 76 YVETOT | 02 32 70 00 47 | 93 LIVRY GARGAN | 01 43 30 2 |
| BRUN | 04 92 43 88 73 | 34 AGDE | 04 67 21 32 71 | 55 VERDUN | 03 29 83 72 31 | 77 FONTAINEBLEAU | 01 64 22 48 63 | 94 MAISONS ALFORT | 01 48 93 3 |
| BENAS | 04 75 93 50 82 | 34 BEZIERS | 04 67 49 01 65 | 57 FORBACH | 03 87 88 67 16 | 77 MONTEREAU | 01 60 73 59 94 | 95 ENGHEIN | 01 34 17 1 |
| ARLEVILLE | 03 24 57 98 93 | 35 FOUGERES | 02 99 94 21 00 | 59 TOURCOING | 03 20 27 00 44 | 77 CHELLES | 01 64 21 55 44 | 97 POINT A PITRE | 05 90 21 8 |
| YEUX | 02 31 51 00 99 | 38 LA TOUR DU PIN | 04 74 83 31 45 | 59 HAZEBROUCK | 03 28 50 10 16 | 77 NEMOURS | 01 64 45 54 58 | 97 FORT DE FRANCE | 05 96 70 7 |
| RILLAC | 04 71 43 56 56 | 38 VOIRON | 04 76 67 46 95 | 60 CLERMONT DE LOISE | 03 44 50 41 00 | 78 ELANCOURT | 01 30 13 87 30 | 97 CAYENNE | 05 94 28 2 |
| MANS | 04 75 72 78 34 | 39 LONS LE SAULNIER | 03 84 24 41 59 | 61 ALENCON | 02 33 28 85 73 | 81 ALBI | 05 63 49 02 99 | 97 SAINT PIERRE | 02 62 96 7 |
| LENCE | 04 75 78 09 68 | 40 DAX | 05 58 56 29 03 | 62 BOULOGNE / MER | 03 21 91 03 02 | 82 MONTAUBAN | 05 63 92 13 13 | 97 SAINT PAUL | 02 62 45 5 |
| NEUBOURG | 02 32 07 00 35 | 40 MONT DE MARSAN | 05 58 45 06 08 | 62 CALAIS | 03 21 19 07 00 | 84 APT | 04 90 74 31 83 | DOM-TOM NOUMEA | 006 87 26 |
| ES | 04 66 52 44 66 | 41 VENDOME | 02 54 67 00 90 | 62 LENS | 03 21 78 75 40 | 86 CHATELLERAULT | 05 49 21 47 35 | | |
| RET | 05 34 46 07 70 | 43 VALS PRES LE PUY | 04 71 04 26 91 | 65 LOURDES | 05 62 42 30 68 | 88 EPINAL | 03 29 82 06 97 | | |
| QUES / GARONNE | 05 61 72 06 64 | 44 ORVAULT | 02 40 59 53 00 | 71 LE CREUSOT | 03 85 55 08 02 | 89 SENS | 03 86 65 40 28 | | |

# Toutes les sorties japonaises et US

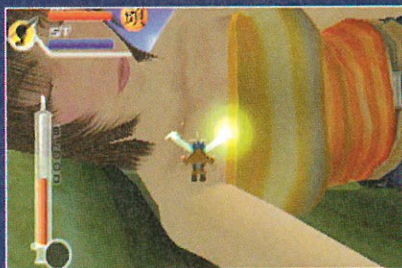
*Cet été, les fans de RPG ont eu de quoi s'occuper sur les plages abandonnées avec leur GBA, leurs coquillages et leurs crustacés : Shining Soul 2 pour ceux qui veulent s'éclater entre amis, Mother 1+2 pour les nostalgiques... que du tout bon quoi ! Mais tout cela sans oublier la sortie de Sword of Mana, fin août, dont nous vous parlerons dans le prochain numéro. Amis de l'aventure, à la prochaine.*

**par Arnosan**

## Ka 2



Peut-être vous rappelez-vous de Ka, alias « Mr Mosquito » dans nos contrées, la simulation de moustique complètement déjantée. Il faut croire que tout le sang aspiré dans le premier opus n'a pas contenté les programmeurs, qui ont remis ça. Dans ce deuxième opus, notre ami le moustique a décidé de partir en vacances à Hawaï, avec la famille Yamada. Cependant, cette fois-ci, vous pourrez également ennuyer une bonne famille américaine. On ne remarque pas de grande différence avec le premier opus : vous devrez toujours vous approcher avec une discrétion proche de Solid Snake et viser les points les plus stratégiques, en faisant bien attention de ne pas réveiller ou provoquer votre victime. Un titre qui reste cependant bien sympathique, si vous y jouez de temps en temps. Et n'oubliez pas, bâillon jaune, bâillon vert, les deux font la paire !






**5** — Éditeur : SCEI
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Bzzz... Bzzz...

## Tales of Phantasia





Le milieu des années 90 fut une période bénie pour les fans de RPG sur SFC. Entre Chrono Trigger, FF6, Seiken 3 et Dragon Quest 6, une nouvelle saga apparut : les « Tales ». Namco nous propose aujourd'hui de (re)découvrir ce titre en l'adaptant sur Game Boy Advance. Au passage, Tales était à l'époque un des rares jeux avec des voix (!). Vous êtes Kless, un jeune aventurier de 17 ans qui se décide à partir à l'aventure, dans les bois, avec son compagnon de toujours. Les combats se déroulent sur un scrolling horizontal et sont très dynamiques ; la petite touche de la série. Voici une bonne introduction, si vous ne connaissez pas la saga. On aurait juste aimé que Namco relifte un peu le tout, mais bon... De quoi attendre avant le prochain épisode sur GameCube !




**6** — Éditeur : Namco
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Rien de prévu

## Shining Soul 2



Sega avait fait forte impression avec Shining Soul, il y a plus d'un an. Lancez cotillons et sonnez trompettes, le deuxième opus vient de sortir au Japon ! Au menu, huit races disponibles au lieu de quatre, dix variations de couleurs, des niveaux encore plus vastes, un système de leveling très bien fait (nombreuses combinaisons d'attribution des compétences), des invocations de toute beauté... D'un point de vue graphique, les persos ont subi un sérieux lifting, contrairement aux décors qui n'ont presque pas changé. Le top du top restant le mode multi, jouable jusqu'à quatre simultanément avec un câble link, quatre cartouches et quatre Game Boy Advance. Une véritable réussite, qui devrait vous permettre d'attendre patiemment la sortie de Sword of Mana.







**8** — Éditeur : Sega
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : N.C.

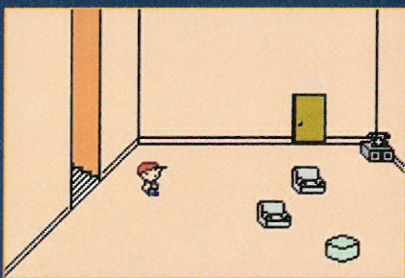
Pokemon Box

R-Type Final

## Mother 1+2




Mother 1+2, comme son nom l'indique, est une compilation des deux jeux d'aventure Mother (sortis respectivement sur FC et SFC, avec Shigesato Itoi au scénar). Si vous ne connaissez pas Ness, Ana, Roid et Teddy, peut-être vous rappelez-vous du petit perso avec son yoyo, dans Smash Bros Melee ? Oui ? Ça tombe bien, c'est justement Ness ! La série des Mother (ou Earthbound aux US) est complètement décalée. Vous vous êtes déjà fait attaquer par votre lampe de chevet ? Serait-ce un coup manigancé par des extraterrestres ? Jacques Pradel est-il au courant ? En patientant jusqu'à Mother 3, qui est attendu comme le Messie au Japon (et devrait sortir en 2004 sur GBA), voici de quoi se rappeler les jours heureux, dans leur beauté d'origine mais reformatés pour l'écran GBA. À essayer absolument ! Hélas, évidemment, pas de sortie en Europe prévue pour le moment.



**7** *Éditeur : Nintendo*
*Compréhension de la langue : Recommandée*
*Sortie européenne : Appelez Roswell*

## Kirby's Airride




Cela faisait un petit moment que ce Kirby's Airride se faisait attendre. Au menu, trois types de jeux différents : course classique, course sur un mini-circuit à la Offroad et enfin un mode arène. Une fois votre véhicule sélectionné (l'étoile est le véhicule de base, le jet permet de flotter dans les airs, le chariot est très résistant, etc.), la course peut commencer. L'accélération est automatique, les seuls soucis que vous aurez seront liés à la direction de la boule de chewing-gum. Il faut appuyer sur A pour concentrer votre énergie et prendre les virages à la corde, tout en essayant d'attraper des bestioles sur le trajet pour récupérer temporairement leurs pouvoirs. Un tableau viendra faire le point sur vos exploits et vous permettra de connaître les défis à relever pour débloquer des véhicules et circuits cachés (en tout, le jeu contient une grosse vingtaine de pistes). Petit bonus pour ceux qui ont des amis et des adaptateurs broadband : Kirby's Airride est jouable jusqu'à quatre en LAN.



**6** *Éditeur : Nintendo*
*Compréhension de la langue : Quasi inutile*
*Sortie européenne : Fin 2003*

## Pokemon Box




Pokemon Box n'est pas un jeu à proprement parler, mais plutôt un « organizer » pour vos créatures importées depuis les versions GBA (Saphir et Rubis). D'ailleurs, sur la boîte, le type de jeu mentionné est « utilitaire ». Le matériel à posséder pour utiliser le jeu est conséquent : une GBA, la ou les versions GBA, le câble GC/GBA et enfin une carte mémoire (ces deux derniers étant fournis avec le jeu, dans le même pack). Grâce à la carte mémoire, vous pourrez stocker jusqu'à 1500 Pokémon, et même faire joujou en changeant leur apparence si vous désirez les trier. À noter que ce « jeu » n'est pas compatible avec les versions GB de Pokémon, ni avec les cartes mémoire 251... À réserver aux fans de « collectionnite » aiguë.



**3** *Éditeur : Nintendo*
*Compréhension de la langue : Appréciable*
*Sortie européenne : Fin 2003*

## Dragon Quest Monsters Caravan Heart




La sortie d'un Dragon Quest est toujours un événement au Japon. En attendant Dragon Quest VIII (cf. News Japon dans ce même numéro), Enix nous sort Dragon Quest Monsters : Caravan Heart. Vous êtes le jeune prince Kifa, qui n'a rien trouvé de mieux que de fuguer du château familial pour se retrouver en



pleine nature. Commence alors l'aventure pour notre héros, qui prend le commandement d'une caravane. Une bande de gitans en promenade, en quelque sorte. Le système de combat propre à « Dorakue » n'a pas bougé d'un iota, et la quasi intégralité des figures emblématiques de la série sera présente (dont le fameux Slime). Aucune date de sortie annoncée pour la France, et pratique courante du japonais exigée pour en profiter en import.

**7** *Éditeur : Enix*
*Compréhension de la langue : Recommandée*
*Sortie européenne : N.C.*

## R-Type Final




Les plus vieux d'entre vous connaissent certainement cette référence du shoot'em up développé par Irem. Depuis R-Type Leo, sorti en arcade il y a une dizaine d'années, la série n'avait pas eu de suite. Intitulé « final », cet opus sera-t-il l'ultime épisode de la saga ? Autant vous le dire tout de suite : les fans ne seront pas déçus. Scrolling horizontal, boss de folie, niveaux dont l'esthétisme n'est pas sans rappeler Einhänder de Square, difficulté rapidement croissante... Que du bonheur ! Cependant, il reste très orienté old school. Ici, il ne pleut pas des missiles comme dans les derniers Psikyo : il faut plutôt s'adapter aux déplacements du décor et gérer au mieux sa trajectoire. Le top du top restant la multitude de vaisseaux jouables (chacun a son module !). Une très bonne surprise, qui était disponible un mois avant la sortie japonaise... en Corée !



**8** *Éditeur : Irem*
*Compréhension de la langue : Inutile*
*Sortie européenne : C'est la lutte...*



Kirby's Airride



Mother 1+2

L'EMISSION LA PLUS ECOUTEE DE FRANCE DE 21H A 00H*

*Médiamétrie 75000+ - Avril-Juin 2003 - 1/4h moyen - 13 ans et + - moyenne LàV 21h-24h

RADIO LIBRE

TOTAL RESPECT - ZERO LIMITE

# DIFOOL

21H-00H

ET AUSSI

6H-9H

"PREMIER SUR LE MATIN ?!"

SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

skyrock.com

# Toutes les sorties du mois passées au crible



Ce mois-ci, toute l'équipe a décidé d'affronter la canicule de face, comme ça, en la regardant droit dans les yeux et sans jamais plier devant la montagne de tests officiels qui nous est tombée dessus. On a dû se mettre torse nu, taper les tongs et squatter les ventilos, mais on l'a finalement bien pliée, la garce ! Malgré sa monstrueuse masse de travail, notre Gollum national – devenu pigiste de l'extrême – ne s'est pas dégonflé une seule seconde en visitant tous les recoins de Knights of the Old Republic (Kotor pour les intimes)... Assurément la plus belle surprise du mois ! Les fans de Star Wars, même les plus difficiles, n'ont plus qu'à s'incliner devant tant de surpuissance ! Sinon, on retiendra également le très coloré Dark Chronicle, les deux nouvelles versions de Pokémon, le très mignon Golden Sun 2, ou encore le sympatoche Freedom Fighters... Bref, il y a de quoi faire du côté des tests ce mois-ci. Enjoy !

# Top rédac

***Ce mois-ci, vous d couvrez un Top R dac quelque peu m tamorphos . Comme l ami Traz vous l annon ait le mois dernier, un certain nombre de Padiens se sont d cid s  quitter le navire, histoire de voguer vers de nouveaux horizons. On leur souhaite tout plein de bonnes choses, et de notre c t , nous continuons l aventure avec quelques anciens et deux nouvelles t tes : Teckos, notre nouveau r dac  chef, et Plumo, en renfort c t  pigistes ! Que nos lecteurs inquiets se rassurent, ce mois de septembre est d finitivement plac  sous le signe de la r surrection ! The show must go on !***

## La notation des tests

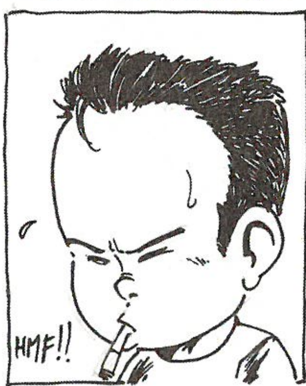
***Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d int r t, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le bar me d taill  :***

| | |
|---|---|
| 0 | Tout juste bon  caler une table. |
| 1 | vitez-le  tout prix, c est un ordre ! |
| 2 | De tr s grosses lacunes. Urgl ! |
| 3 | Une minute de plaisir. Et encore ! |
| 4 | Pourrait vraiment mieux faire. |
| 5 | Un jeu tout juste moyen, sans plus. |
| 6 | , acheter  ventuellement, si on aime le genre. |
| 7 | Un bon jeu  de nombreux  gards. |
| 8 | Un tr s bon titre qu il faut avoir dans sa ludoth que. |
| 9 | Exceptionnel ! J ach te les yeux ferm s. |
| 10 | Un jeu d anthologie. Un ou deux par g n ration de console. |

## La rédac en folie !

### Teckos

**La résurrection, je n'y crois pas. C'est simple, c'est un concept purement ludo-numérique qui ne peut s'appliquer à la vie réelle. Il y a quelques années, malgré l'affliction provoquée par la disparition d'un être cher, je n'ai jamais souhaité qu'il ressuscite. Ok, c'était un animal de compagnie, mais bon. Parfois, il faut savoir laisser les gens, les choses, partir, disparaître. En revanche, la réincarnation…**

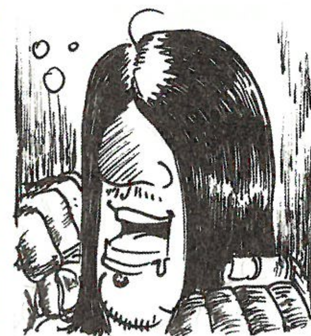



**Son jeu du mois**

Boucler PAD

### Angel

**La résurrection, pour moi, c'est quand je vois ma pinte pleine et que je peux remplir ma gorge profonde à volonté. C'est aussi quand je peux enfin enlever chaussures et chaussettes, pour mettre des tongs en été. Ouais, ça déchire ça ! Mais bien sûr, ma vraie résurrection, c'est quand je me suis libéré de ma croix pour rejoindre les cieux. Amen !**

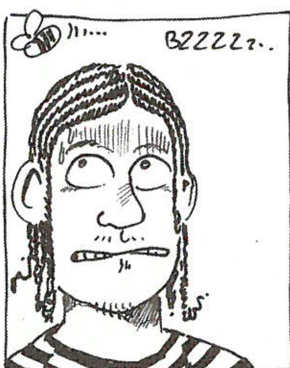


**Son jeu du mois**

F-Zero GX (GC)

### Julo

**Finalement, je connais assez bien le concept de résurrection. Souvent, lorsque j'ai l'impression de mourir, j'organise une petite virée chez le docteur et hop : je reviens à la vie ! C'est trop bien comme sensation ! Le problème, c'est que le toubib en question, le médecin de nuit, ou encore l'interne des urgences, en profite toujours pour se foutre allégrement de ma gueule… Pas cool.**




**Son jeu du mois**

F-Zero GX (GC)

### Gollum

**Comment c'est trop facile de ressusciter quand ses initiales sont, très humblement, « JC ». Et puis, de manière plus pragmatique, je revis depuis que j'ai soigné ma vieille turista des familles, chopée à Essaouira, au Maroc. Enfin, dernière « reprise de life », j'ai lâché mon poste de chef de rubrique aux très surpuissants Angel et Julo. Me voici back to the pigisme. Et c'est ça la vraie résurrection ! Sayenaza !**

*** Voir Mode d'Emploi**




**Son jeu du mois**

Star Wars : Knights of the Old Republic (Xbox)

# LES JEUX DU MOIS

**Ce mois-ci, la r daction de Joypad a  lu :**


F-Zero GX (GC)



Dark Chronicle (PS2)



Pok mon Rubis & Saphir (GBA)



Golden Sun 2 (GBA)

# TOP 10 DE LA RÉDAC

**(toutes machines et versions confondues)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | The Legend of Zelda : The Wind Waker (GC) | 17 pts | -13 | |
| 2. | ICO (PS2) | 14 pts | = | ↑ |
| 3. | EyeToy : Play (PS2) | 13 pts | +3 | ↑ |
| 4. | Shenmue (la s rie !) | 9 pts | +4 | ↑ |
| 5. | F-Zero GX (GC) | 6 pts | Nouveau | |
| 6. | Virtua Fighter 4 Evolution (PS2) | 5 pts | Nouveau | |
| 7. | Winning Eleven 6 Final Evolution (PS2) | 4 pts | -8 | ↓ |
| | Project Zero (PS2, Xbox) | 4 pts | -3 | ↑ |
| 8. | WRC II Extreme (PS2) | 3 pts | Retour | |
| | Silent Hill 3 (PS2) | 3 pts | -17 | ↓ |
| | Dance Dance Revolution (multi) | 3 pts | Nouveau | |
| 9. | Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) | 2 pts | Retour | |
| | Final Fantasy VI (SNES, PSone) | 2 pts | Nouveau | |
| | Jak & Daxter (PS2) | 2 pts | Nouveau | |
| 10. | SOCOM US Navy SEALs (PS2) | 1 pt | -12 | ↓ |
| | Virtual Kasparov (GBA) | 1 pt | Nouveau | |
| | Hamtaro Ham Ham Heartbreak (GBA) | 1 pt | Nouveau | |



Star Wars : Knights of the Old Republic (Xbox)

# JOYPAD MÉGASTAR




**Obtenir un titre de m gastar dans Joypad, c est un peu le r ve de tous les jeux. Si, si, je vous le juuuure ! Cela dit, pas question de faire de sentiments ! On trie, on zappe, on  pure et on vous sort chaque mois une s lection sans concession ! Bref, les ´ reusta ¨ du mois s appellent donc Dark Chronicle (PS2), Pok mon Rubis & Saphir (GBA), Star Wars : Knights of the Old Republic (Xbox) et Golden Sun 2 (GBA).**

# ON EN RÊVE DÉJÀ...

**TECKOS** >>>>>>>>>>>>>>> **Killzone (PS2), Half-Life 2 (Xbox)**
**ANGEL** >>>>>>>>>>>>>>> **Metal Gear Solid 3 : Snake Eater (PS2), Half-Life 2 (Xbox)**
**JULO** >>>>>>>>>>>>>>> **Resident Evil Outbreak (PS2) et Shenmue III (Xbox)**
**GOLLUM** >>>>>>>>>>>>>>> **Resident Evil Outbreak (PS2) et Project Zero 2 (PS2, Xbox)**
**KARINE** >>>>>>>>>>>>>>> **NICO (PS2) et Metal Gear Solid 3 : Snake Eater (PS2)**
**PLUME** >>>>>>>>>>>>>>> **NICO (PS2) et Pro Evolution Soccer 3 (PS2)**

## Karine

**Mon retour à « Fontaineplouc » constitue une renaissance de mon âme et de mon esprit. Quel bonheur d'aller chercher les œufs de poule le matin, de contempler les vaches brouter paisiblement l'herbe tout en chassant les mouches avec la queue. D'ailleurs, je me fais une joie de déguster ce délicieux breuvage qui sort de leurs pis. Oui, je suis définitivement une paysanne et j'en suis fière !**




Son jeu du mois
Hamtaro Ham Ham Heartbreak (GBA)

## Plume

**Pour moi, *Résurrection*, c'est juste un film avec Christophe Lambert. Non, je déconne, ce n'est pas que ça. C'est surtout un état d'esprit, une manière de voir la vie lorsque s'achève une période creuse et déprimante de son existence. En général, regarder une jolie fille suffit. Oui, je sais, c'est lourdingue, mais il y en a qui ressuscitent à coups de Doliprane...**




Son jeu du mois
Dark Chronicle (PS2)

**Machine** Xbox **Genre** Action/RPG




mega joypad star

# Star Wars Knights of the Old Republic

**Pas vraiment attendu, et pourtant diablement surprenant, Star Wars : Knights of the Old Republic s'apprête à chambouler la galaxie des RPG sur Xbox. L'excellente surprise de cette rentrée ! Remercier BioWare nous pouvons...**

Petit constat : la nature n'aime pas les vides. Ainsi, sans relâche, avec l'application d'une abeille besogneuse, elle tente de les combler. Pourtant, du vide, il en reste un peu partout, et pas que dans le bulbe embrumé de George W. Bush. Tenez, par exemple, sur Xbox, il y a un sacré vide question RPG, et plus généralement dans le domaine des jeux d'aventure. Certes, The Elder Scrolls III Morrowind avait vaillamment tenté d'ouvrir la voie, mais, il faut bien l'avouer, depuis novembre dernier, aucun titre « décent » n'avait osé poursuivre sur cette lancée. Oui, mais voilà, c'est là qu'intervient la fameuse Dame Nature, vous savez, celle qui n'aime pas les vides. Bon, eh bien, dans notre cas précis, la nature se nomme Ubi Soft, ce qui, il faut bien l'admettre, n'est pas banal. Ainsi, après le très immersif Morrowind, l'éditeur-distributeur français poursuit donc sur sa lancée, en proposant un RPG aux proportions bien colossales, j'ai nommé Star Wars : Knights of the Old Republic. Et là, petit frisson de stupeur lié aux réminiscences de pov' titres ayant souillé la célèbre licence. Un sentiment renforcé par l'absence d'informations précises, ou encore de buzz particulier entourant le jeu. Mais soyons justes et bons, balayons les fâcheux a priori et « laissons sa chance au produit », comme on dit dans le jargon du milieu. Après tout, Kotor est développé par les gars de BioWare, créateurs des magistraux Baldur's Gate et NeverWinter Nights, légendes et titres emblématiques du PC...

## Il y a longtemps, dans une galaxie lointaine...

L'univers Star Wars est vaste et complexe. Celui de Kotor vous entraînera dans l'ultime « prequel » puisque l'histoire se déroule près de 4 000 ans avant Episode I. Ouais, rien que ça. À cette époque ancestrale, la galaxie est déjà agitée par les premiers troubles de la Force. Engagés dans une guerre séculaire, les Siths et les Jedis se déchirent. La République titube alors sous les coups de boutoir assénés par Darth Malak et ses troupes... tandis que les scénaristes de BioWare turbinent à plein régime afin de créer un univers aussi cohérent que captivant. Histoire de ne pas trop perturber le continuel spatio-temporel de la saga, les références abondent, laissant toutefois une place non négligeable à de nombreuses et heureuses additions. L'aventure à peine entamée, il est difficile de ne pas être impressionné par la diversité des personnages, des espèces extraterrestres, des planètes... Tout ce petit monde évolue à son rythme et on perçoit aisément la densité du background scénaristique.

Nous y reviendrons plus tard. Avant cela, ce qui risque de choquer la plupart d'entre vous, c'est bien l'esprit « PC style » qui émane du jeu. En effet, que ce soit dans le fond comme dans la forme, Kotor tranche singulièrement avec les RPG nippons. À commencer par la création de son personnage. Pas de héros préfabriqué ici, mais plutôt un choix laissé au joueur de personnaliser son avatar. Sélection de sa classe de persos, rapide paramétrage (malheureusement trop succinct surtout comparé à PSO par exemple !) de son apparence physique, et ensuite définition de vos attributions. Les caractéristiques sont d'ailleurs très complètes. Force, dextérité, constitution, intelligence, sagesse, charisme... Vous devrez répartir de manière homogène (ou non) vos points afin de façonner l'alignement de votre héros. Restera enfin le moment de lui offrir quelques compétences (utilisation des ordinateurs, persuasion, démolition, réparation, soin, etc.). On passe donc beaucoup de temps dans les menus (fonctionnels, mais plutôt austères), et encore bien plus par la suite, lorsque votre personnage gagnera de l'expérience, voire deviendra Jedi. À ce titre, par son aspect gestion très fin (parfois même un chouïa complexe), Kotor rappelle par




Les créatures hantant le monde de Kotor sont très nombreuses et parfois bien terrifiantes. Certaines joutes seront plus que complexes.






Quelques énigmes assez simples ont été intégrées à la trame principale afin de l'enrichir.



Avec ses 7 gigantesques planètes à explorer, l'univers de Kotor est aussi riche que varié !

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | LucasArts |
| Développeur | BioWare (Canada) |
| Genre | Action/RPG |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Difficile |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de persos | 9 |
| Spécial | Télécharg. de données Xbox Live |
| Existe sur | PC |






Après la première partie de l'aventure, outre les sabres laser et les fusils à plasma, vous pourrez aussi maîtriser la Force !

La barre d'action, en bas à gauche, permet de sélectionner le type d'attaque, les techniques de combat, les capacités spéciales ou les soins à utiliser.

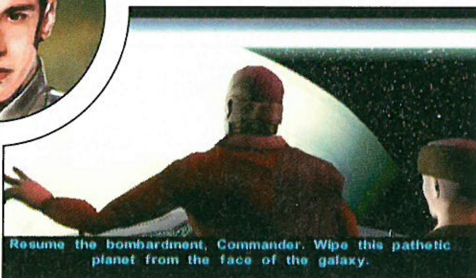






Lors des combats au sabre laser, les animations s'avèrent bien classieuses. De vraies chorégraphies.

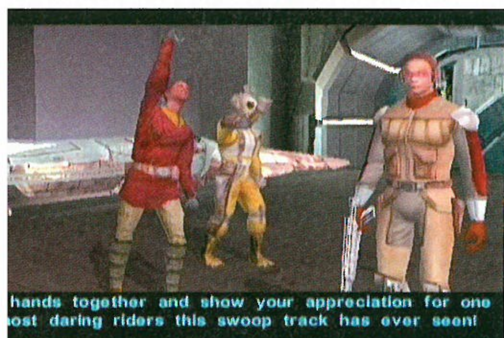




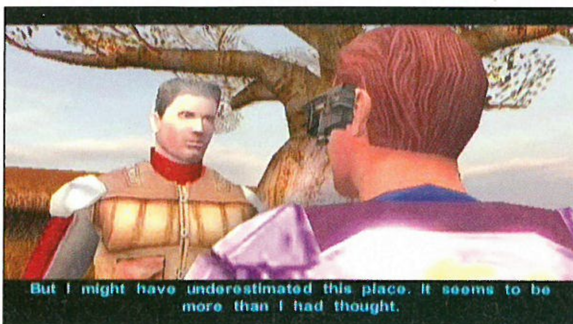

moments l'époustouflant Deus Ex. Remarquez, on a vu bien pire comme comparaison. Pourtant, comme de nombreux jeux PC, il souffre d'une mise en place un peu ascétique. Très, trop textuelle. Soyez prévenu, Kotor mise sur des conversations sans fin. On parle énormément et on doit perpétuellement choisir ses réponses (un minimum de 2, 3 phrases possibles, mais parfois près d'une dizaine de choix !). Bien évidemment, et c'est là que tout devient génial, chaque phrase s'accompagne d'une réponse distincte. Impressionnant ! Ainsi, ne vous formalisez pas si les premières minutes vous obligent à lire des kilomètres de textes. Une mise en bouche certes un peu lourdingue, mais si essentielle pour s'immerger dans l'ambiance. Car c'est bien là que Kotor puise sa principale qualité : l'atmosphère ! L'univers Star Wars n'avait jamais été aussi crédible. Musiques fidèles, bruitages divins (aaaah, l'ouverture du sabre laser !), dialogues d'excellente facture (en tout cas en anglais, car nous n'avons pas eu la version PAL à temps, qui, elle, sera intégralement traduite en français)... Pas de doute possible : on est carrément dedans !

## Du clin d'œil à la création

Mais dans l'espace, tout n'est pas rose. La tendance étant même carrément au noir, vous allez devoir repousser les assauts du côté sombre de la Force. Pour cela, rien ne vaut quelques affrontements bien sentis. À ce titre, le système de combat est ici assez flexible, donnant l'illusion d'être en temps réel. En fait, Kotor utilise un système hybride entre temps réel et tour par tour. Gné ? Eh bien cela signifie tout simplement que les rencontres ne sont pas aléatoires. Se déroulant en live, elles vous permettent de vous déplacer librement, de freezer l'action, de décider quelle attaque (ou soin) est adéquate, d'entrer la commande d'action et de laisser votre personnage combattre. D'ailleurs, pendant que l'on aborde la section Combat, sachez qu'après une dizaine d'heures de jeu, l'aventure prend un second souffle. Cela coïncide alors avec votre arrivée sur Dantooine (et non Tatooine, qu'on visite aussi cependant). C'est là que vous suivrez votre formation d'apprenti Jedi. Une formation passionnante, bien pensée, et qui finira par vous conférer des pouvoirs




Le nombre de PNJ est tout simplement colossal... En revanche, ils souffrent parfois du syndrome « clone ».




Les scènes de dialogues restent trop souvent cruellement statiques. Dommage.






## À tour de rôle

Autre bonne idée, à tout moment, il vous sera possible de prendre le contrôle du personnage le plus approprié dans votre groupe. En effet, après quelques heures de jeu, vous devrez former des équipes de trois héros, chacun disposant d'habilités plus ou moins spécifiques. Au total, vous pourrez « recruter » 9 personnages (un wookie, un droïde, des Jedis, des humains, etc.) qui, lorsqu'ils ne seront pas sélectionnés, vous attendront dans votre base : le majestueux Ebon Hawk (ancêtre du Falcon Millenium). Chaque personnage est aussi un peu tourmenté à sa manière, et vous devrez souvent papoter avec eux afin de mieux saisir leurs doutes, les motivations. Les fans de Star Wars jubileront tant le scénario est tortueux et envoûtant.











psychiques d'une classe assez phénoménale. Un peu comme la cabeza d'Angel, en fait. À partir de ce moment, les combats gagneront en sens tactique, puisqu'un Jedi est très habile au corps à corps (sabre laser oblige), et dispose de capacités plus évoluées (télékinésie, manœuvrer les objets à distance, contrôler les esprits faibles, etc.). Il sera aussi possible de télécharger du contenu via le Xbox Live, mais faute de version PAL def', nous n'avons pu en apprécier la qualité (probablement de nouvelles armes, capacités, etc.). Quoi qu'il en soit, du complet de chez complet.

### Fier de ses origines

Histoire d'enfoncer définitivement le clou galactique, vous vous rendrez vite compte que l'incroyable affluence des mini-quêtes annexes (il y en a des dizaines et des dizaines, toutes plutôt bien intégrées et sympas dans leur déroulement) vous permettra aussi de vous forger une destinée propre. Pencherez-vous vers le côté obscur de la Force, ou atteindrez-vous le stade ultime des Jedis ? La sensation de liberté procurée ici est tout simplement unique et près de 20 % de l'aventure (déjà énorme) diverge complètement en fonction de vos choix. Sans oublier que votre décision initiale (héros ou héroïne) a aussi quelques conséquences. Autre petit détail bien senti : le visage de votre personnage se marquera petit à petit. Plus angélique pour un homme juste, plus fermé, plus machiavélique pour un joueur optant pour le Mal. Si Kotor impressionne par la richesse de son contenu et par la force de son immersion, ses origines PC le rattrapent parfois et viennent légèrement entamer la perfection du titre. On notera par exemple quelques disgracieux bugs d'affichage (des cous qui disparaissent, des animations hachées), des cut-scenes tristement basiques (la plupart du temps, des gros plans fixes sur un visage, hum, moche), ou encore de nombreux temps de chargement… Graphiquement, malgré quelques effets sympas, on ne criera pas non plus au génie. Les environnements sont cependant vastes, et certains peut-être pas bluffants, mais beaux. C'est clair, on ne retrouve pas le côté ultra léché d'une production nippone, d'un Final Fantasy par exemple. Mais dans le fond, qu'importe, l'expérience reste réellement unique et se distinguer des prod' jap' n'a pas que des inconvénients (contexte plus mature, plus grande attention à l'évolution des héros, moins de « gnangnantisme »). Cette liberté, ce souci de faire évoluer très précisément son héros, de l'équiper avec soin (tous les changements de costumes et d'armes sont visibles à l'écran : génial !), sans parler de la profondeur du scénario et de l'avalanche de mini-quêtes, oui, tout cela, seul Star Wars : Knights of the Old Republic peut aujourd'hui l'apporter. La Xbox a clairement trouvé SON jeu d'aventure. Rarement un titre Star Wars ne s'était montré aussi convaincant et envoûtant. Le titre enthousiasmera les joueurs les plus exigeants. George Lucas en personne pourrait prendre des notes pour Episode III…

**Gollum**




Face à une Jedi ayant basculé du côté obscur de la Force, vous devrez user de toutes vos capacités. Les combats gagnent alors en stratégie.



Si vous obtenez la compétence adéquate, il sera possible d'utiliser une arme différente dans chaque main. Redoutable !




Sur Dantooine, le Conseil Jedi sera impressionné par le lien de la Force existant entre vous et Bastila.

## Star Wars Kotor, tout simplement le meilleur RPG de la Xbox !

### Comme si ça ne suffisait pas !

Outre son aventure complète, Kotor propose de nombreux mini-jeux plus ou moins directement intégrés au scénario. Ainsi, vous retrouverez le Swoop Racing, véritable course de vitesse exaltante, mais aussi le jeu de cartes du Pazaak, le Colisée où un sosie de Jaba vous permettra de lutter… sans oublier la phase de shoot dans l'Ebon Hawk, lorsque vous vous échapperez de Taris. De quoi rafraîchir le déroulement de l'aventure de manière bien habile.









## Notes

**14 Technique** — Joli, mais un peu à la traîne. Modélisation des visages sommaire. La Xbox n'est pas au top.

**15 Esthétique** — Assez inégale selon les environnements. Quelques magnifiques décors en extérieur, toutefois.

**14 Animation** — Les persos souffrent d'une relative rigidité. Mais mention spéciale pour les excellents combats au sabre laser !

**16 Maniabilité** — Jouabilité souple, menus austères mais intuitifs. Les combats demandent un peu de pratique.

**19 Sons** — L'une des forces du jeu. Doublages, bruitages et musiques tout simplement fantastiques !

**18 Durée de vie** — L'aventure principale est plus que conséquente, sans parler des centaines de miniquêtes annexes.

**+ Plus** — Le scénario captivant. Le sentiment de liberté. L'ambiance générale.

**– Moins** — Graphiquement sobre. Parfois un peu austère. Un titre très « PC style ».

**8/10 Note d'intérêt**

### Plus loin…

*C'était l'histoire de BioWare, une modeste petite société de jeux vidéo basée à Edmonton, au Canada. Quand ? En 1995. Par qui ? Eh bien par trois amis médecins ! Non, vous ne rêvez pas ! Depuis, le développeur n'a pas perdu son temps et est à l'origine de séries cultes sur PC comme Baldur's Gate et NeverWinter Nights.*




### L'avis de Gollum

*Star Wars : Kotor s'impose incontestablement comme la grosse surprise du mois. Jeu d'aventure d'une densité et d'une richesse rares, il donne vie à un univers d'une impressionnante cohérence. Sans doute pas parfait techniquement, mais furieusement captivant, il s'impose comme la nouvelle référence du genre sur Xbox !*

### L'avis de Julo

*Quand on a une Xbox à la maison et qu'un jeu comme celui-ci vous fait de l'œil sur un étalage, il faudrait être ouf malade pour passer à côté ! Il est préférable de connaître et d'apprécier l'univers Star Wars, mais même sans ca, il y a de quoi s'émerveiller des heures durant. Avec un peu plus de finitions, on aurait atteint des sommets.*

Machine PlayStation 2 Genre Dungeon-RPG



# Dark Chronicle




**Rares sont les Dungeon-RPG à avoir su captiver les joueurs occidentaux. Pourtant, avec ses alléchantes idées et sa somptueuse réalisation, Dark Chronicle pourrait bien inverser la tendance. L'occasion aussi pour Sony de faire oublier le poussif Dark Cloud…**

*« C'était il y a 15 ans. Un terrible événement secoua notre monde. Le royaume fut ravagé. La vie anéantie. Seule, perdue, la ville de Palm Brinks avait résisté. Notre ennemi, le responsable de ces destructions, était le mystérieux Empereur Griffon. Nous ne savons toujours pas pourquoi il a détruit notre monde. Ni pourquoi il a épargné Palm Brinks. Pourtant une légende raconte qu'il désirerait s'emparer d'une pierre qu'il croyait cachée dans la ville. Oui, la pierre que je porte en ce moment. L'acolyte de Griffon, Flotsam, a menacé le Maire et l'a obligé à chercher la pierre. Alors, quand il a su que c'était moi qui la possédais, il était prêt à tout pour avoir ma peau. Le monde ravagé… L'Empereur Griffon, énigmatique chef suprême et cette pierre mystérieuse tant convoitée. Oui maman, c'est avec cet étrange puzzle que mon aventure débuta… »* Maximilien

Avec son histoire héroïque, ses graphismes délicieusement « cel shadés », son ambiance bucolique soulignée par d'agréables musiques, Dark Chronicle possédait tous les stigmates du joli conte pour enfants sages. Oui. Pourtant, derrière ses allures cruellement policées, la grande aventure va vite se révéler plus corsée qu'il n'y paraît. Après avoir fait la connaissance de Max, puis celle de la belle Monica venue du futur, vous commencerez à comprendre l'ampleur de votre tâche. Sans parler de la difficulté générale qui, avouons-le, met la pression d'entrée. Ainsi, comme dans la plupart des Dungeon-RPG, il vous faudra rapidement faire évoluer vos armes (vous en possédez deux disponibles à tout moment). En effet, vous n'améliorerez quasiment jamais l'endurance de vos héros, puisque tout se concentre ici sur une montée en puissance du « matériel ». Un simple constat, jusqu'à la fin du second chapitre (sur les 8 proposés) : il va falloir cravacher pour ne pas périr comme un rookie, tant la puissance des créatures rencontrées semble avoir été surestimée (sans parler de la lenteur des level up). Heureusement, un excellent tutorial intégré au jeu vous prendra par la main afin de maîtriser chaque subtilité d'évolution… Et elles sont nombreuses. À ce titre, on appréciera le soin apporté à l'interface, claire et précise.



*Très variée, votre quête vous mènera aux quatre coins d'un royaume féerique. Pas étonnant de croiser de telles créatures…*





*Un système de lock a été mis au point. Petite innovation inspirée des bons vieux beat'em all : la jauge de vie de vos adversaires est apparente.*



*Vous pourrez porter deux armes simultanément. Veillez à ce qu'elles ne cassent pas !*



*Afin de dynamiser un peu le gameplay, les créateurs ont inclus quelques subtilités comme les petits sauts d'esquive, cruciaux lors des combats.*

## L'amalgame haut de gamme

Après le relatif échec de Dark Cloud, l'un des tout premiers RPG de la PlayStation 2, Level-5 a intégralement revu sa copie. Résultat, Dark Chronicle puise sa force dans sa capacité à avoir su admirablement synthétiser les ingrédients stars des plus grands RPG de ces 5 dernières années ! On retrouve en effet de nombreux clins d'œil (plus ou moins appuyés), voire quelques emprunts purs et durs. L'ouverture en guise de flash-back narratif made in Final Fantasy X, les indications contextuelles de Final Fantasy IX, les musiques clairement inspirées par Legend of Mana, le design de certains ennemis en provenance directe de Wild

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Sony CEE |
| Développeur | Level-5 (Japon) |
| Genre | Dungeon-RPG |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Difficile |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de persos | 30 |
| Spécial | Aucun mode 60 Hz ! |
| Existe sur | Rien d'autre |

# Dark Chronicle démocratise enfin le Dungeon-RPG

Arms... pas de doute, ce jeu aurait très bien pu sortir des usines à rêves de Square. Cependant, au-delà du vulgaire plagiat, Dark Chronicle bénéficie de suffisamment de charmes et d'idées pour lui conférer une âme. Une vraie. C'est tout d'abord la variété des situations proposées qui rassure. Un peu de RPG classique pour l'exploration, beaucoup de Dungeon-RPG pour le système d'évolution, mais aussi une palette de mini-quêtes, de mini-jeux qui n'auront de cesse d'étoffer votre périple. Hormis les combats (loin d'être la principale force du jeu d'ailleurs), vous devrez aussi apprendre à composer avec un système de création d'objets résolument novateur (voir l'encadré Le plein de bonnes idées), un concept complexe d'amélioration des armes, un mode Géorama (permettant de bâtir vos propres villages) bien plus complet que dans le premier opus, car vous obligeant à modifier le présent pour en subir les conséquences (de préférence heureuses) dans le futur, des mini-jeux de pêche, de golf, sans oublier l'obligation d'enrôler des équipiers. Au cours de l'aventure, et à l'image d'un Suikoden (tiens, une autre référence), il vous faudra en effet convaincre certains personnages de vous suivre au cours de votre vaste épopée. Si quelques-uns uns vous rejoindront « normalement » en suivant le scénario, d'autres feront l'objet de sympathiques mini-quêtes rallongeant sensiblement l'envergure de l'aventure. Ainsi, ce sont 26 personnages différents, chacun disposant d'aptitudes propres, qu'il vous sera possible de recruter. Toutefois, pas de méprise, ces derniers ne seront pas jouables. En effet, vous ne pourrez contrôler que Max et Monica (sans oublier le Robomobil), vos équipiers n'étant conçus que pour vous donner accès à des objets particuliers, voire à de précieuses réparations. Quoi qu'il en soit, ça fiii plééésir...

## Ne pas se fier aux apparences

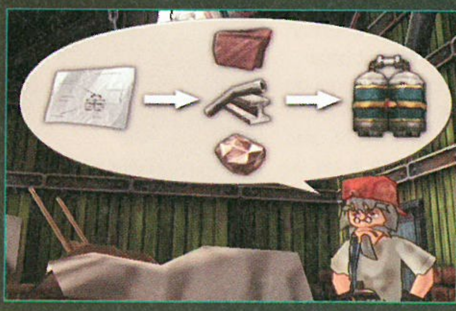
L'aventure se découpe en vastes régions que vous n'aurez de cesse de traverser à l'aide de votre Train Express. Une fois une zone reconstruite, vous pourrez avancer... ou décider de rebrousser chemin afin de débloquer de nombreuses situations annexes désormais accessibles. L'architecture des niveaux est donc assez linéaire, mais les fameux à-côtés sont suffisamment riches pour stimuler la progression. Reste que les Dongeon-RPG demeurent des titres souvent obscurs pour le commun des joueurs. Même admirablement enrobé, Dark Chronicle pourra donc paraître quelque peu complexe à certains. C'est sûr, il faut aimer arpenter des niveaux assez longs et un peu « tunnels » (notez qu'ils sont bâtis aléatoirement !), apprécier tuner ses armes à mort (au détriment des héros), ramasser consciencieusement tous les objets qui traînent de-ci, de-là et, surtout, adorer ruiner des heures entières de vie dans les menus. Un véritable état d'esprit. Mais rassurez-vous, la production de Level-5 se situe bien loin de l'aridité d'un Chocobo Dungeon et devrait aisément vous faire chavirer grâce à son ambiance bon enfant envoûtante et ses multiples trouvailles de gameplay. On comprend mieux maintenant pourquoi Enix a décidé de déléguer la création de Dragon Quest VIII à cette jeune équipe...

**Gollum**

### Le plein de bonnes idées

Dark Chronicle innove en proposant un système original de création d'objets. Muni de votre appareil photo, vous devrez prendre des clichés de différents éléments, puis les unir pour créer une « idée ». Ensuite, à vous de trouver les éléments (morceaux de métal, pièce de cuir, botte de foin, canne à sucre, etc.) pour assembler le tout. Dans le même ordre d'idées, il sera possible de tuner votre Robomobil en créant les pièces mécaniques adéquates. Vraiment bien pensé, tout ça.





Même si Zelda The Wind Waker est déjà passé par là, Dark Chronicle reste de loin l'une des plus belles aventures bénéficiant d'un traitement en cel shading.



Le cycle jour/nuit, ainsi qu'une alternance des conditions météo, ont été élaborés afin de renforcer l'immersion.



Après quelques heures de jeu et un sérieux tuning, votre Robomobil est capable d'étonnantes prouesses !

## Notes

**15 Technique** – Du cel shading de toute beauté, des effets graphiques maîtrisés. Une réa' soignée.

**17 Esthétique** – Le look des personnages et la diversité des environnements impressionnent. Tout mimi.

**16 Animation** – Des mouvements bien décomposés... mais le demi-tour s'effectue en glissade. Dommage.

**16 Maniabilité** – Une prise en main immédiate. Reste à bien apprendre à évoluer dans les nombreux menus.

**16 Sons** – Musiques tantôt bucoliques, tantôt épiques à la Legend of Mana. Et qualidad !

**17 Durée de vie** – Une longue aventure composée d'une dizaine de chapitres. Une trentaine d'heures de jeu.

**+ Plus** – La variété des situations. La réalisation de toute beauté. Visuellement spectaculaire.

**– Moins** – Il faut aimer les Dungeon-RPG. La difficulté élevée. Les niveaux un peu tunnels.

**8/10 Note d'intérêt**

### Plus loin...

Level-5 est actuellement en charge de deux énormes projets : True Fantasy Live Online pour la Xbox et le colossal Dragon Quest VIII sur PlayStation 2. Comme par hasard, ces deux titres devraient aussi utiliser le cel shading comme mode de représentation. Dark Chronicle aurait-il servi de brouillon ? Probable.



Les effets spéciaux déclenchés par certaines attaques spéciales allient beauté graphique et efficacité. Autant en abuser.

### L'avis de Gollum

*A priori, les a priori c'est mal. A priori, oui. Et un a priori, justement, j'en avais un énorme concernant les Dungeon-RPG. Heureusement, DC est passé par là. Magnifiquement réalisé, extrêmement varié, rafraîchissant, long et captivant, il reste certes bien plus complexe qu'un RPG traditionnel, mais quel pied. A priori, vous devriez aimer.*

### L'avis de Plume

*Je ne suis pas spécialement fan du genre et pourtant j'adore DC. Pourquoi ? Aucune idée. Peut-être parce qu'il est superbe, riche, varié et complexe. Le héros est attachant aussi. Bref, si vous estimez qu'il est temps de tester un nouveau type de jeu, c'est le moment !*

Machine GameCube

Genre Plate-forme




# Wario World

**Wario en avait marre de rester coincé dans un écran à cristaux liquides et était désireux de gagner du fric en 3D sur la 128 bits de Nintendo. Seulement, comme un certain Mario Sunshine, il a eu droit à un traitement plutôt… inattendu.**

Wario habite dans un monde très classe. Un château luxueux, rempli de thunes et de bijoux d'une valeur incroyable. Il passe le plus clair de son temps assis sur son trône et contemple ses richesses en sirotant un jus de tomate et en mangeant de l'ail. Il faut dire qu'il en a bavé pour avoir tout ça. Entre les courses de kart et ses quatre aventures sur Game Boy et Game Boy Advance, il avait bien droit à un peu de quiétude. Ben non, tout ça va être remis en question par un joyau noir maudit qui a le pouvoir de tout péter… Y compris le logement de notre moustachu, qui du coup se retrouve un peu à la rue et confronté à des hordes de monstres pas très sympathiques. Ni une, ni deux, il part en quête des morceaux de la clé du coffre qui renferme la cause de ses problèmes, dans le simple but de lui botter le train et de lui faire passer le goût du pain. Pour cela, il sera aidé par les bien nommés elfes de la forêt, qui lui prodigueront de précieux conseils quant à la manière d'éradiquer le mal.

Lorsque vous tombez d'un niveau, vous ne mourez pas mais atterrissez dans un cimetière de rhinocéros… qui aiment aussi les sous.

## « I am number one ! »

Le style exact de Wario World peut laisser perplexe les premières minutes, mais on se rend compte bien vite qu'il est particulièrement bien rendu et qu'il offre une fraîcheur bienvenue au genre de la plate-forme. En effet, décrire le système de jeu reviendrait à parler de 2,5D, étant donné que la progression s'effectue en scrolling, tout en laissant la liberté à Wario de se balader en profondeur, vers le haut ou le bas de l'écran. Une vue à la Luigi's Mansion en quelque sorte. La caméra, qui est assignée au stick C, ne sert à ce moment-là qu'à décentrer Wario de l'écran. Il existe néanmoins de vrais passages en 3D, à débusquer dans des trappes éparpillées dans tous les niveaux et qui ont tendance à me faire penser à une VR Mission de Metal Gear Solid, ou même à un stage de Monkey Ball. Leur but consiste en effet à aller d'un point A à un point B en analysant le terrain et en se montrant particulièrement adroit et rusé. Vous serez alors récompensé par des joyaux rouges, indispensables pour finir chaque niveau et atteindre les petits boss. Sachez que les stages sont vastes et qu'il ne faudra pas se contenter de sauter et de taper du monstre pour avancer. Se servir de sa tête peut s'avérer indispensable face à certaines portes fermées, ou devant une plate-forme trop basse affichant un symbole incitatif. Ce style de jeu réjouissant se devait donc d'avoir une maniabilité irréprochable… Mission accomplie de ce côté-là : elle vaut de l'or ! On trouve ses marques dès le départ, on distribue des mandales à tout va, on effectue des tourniquets avec les ennemis attrapés sans vergogne, on balance des charges et des marteaux-pilons dignes d'un vrai catcheur professionnel… Ce gros porc de Wario réagit au doigt et à l'œil, de manière ultra-instinctive. Cette panoplie de mouvements, plutôt limitée tout de même, vous sera bien utile face au bestiaire engendré par le fichu caillou noir. De ce côté-là, on constate que « variété » n'est plus le maître mot. En fait, on tombe toujours sur le même style de monstres, même si leur design change légèrement (des petits qui se tuent en un coup, des moyens que l'on peut attraper une fois assommés, des gros avec des battes de base-ball, des énôôôôôôrmes qui balancent des boulets ardents, etc.). Bref, affronter les mêmes bêtes avec les mêmes coups peut vite lasser. En revanche, concernant les boss, chapeau bas ! Ils sont tous géniaux, tant en termes de design que d'intérêt.



Au fond de cette cour se trouve le big boss du jeu, ce satané joyau qui a mis Wario en rogne.

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Nintendo |
| Développeur | Treasure (Japon) |
| Genre | Plate-forme |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegarde (10 blocs) |
| Nbre de mondes | 4 |
| Spécial | Dolby Pro Logic II |
| Existe sur | Rien d'autre |

# L'attitude anti-héros de Wario le rend super attachant !

## « Have a rotten day ! »

Tout ceci m'amène naturellement à vous causer de la réalisation globale du jeu, jusqu'ici laissée de côté. Eh bien d'abord, Wario World n'est pas réellement somptueux. On a même tendance à se croire sur N64 tellement certaines textures font pitié. Il y a heureusement des passages très jolis, mais ils ne font pas oublier ces affreux bitmaps qui servent de décors de fond (notamment celui du tout premier niveau, qui est à vomir). Concernant les environnements, ils ont l'avantage d'être variés et de proposer huit niveaux bien différents. Cela dit, les thèmes correspondent à ce que l'on voit depuis des lustres et des lustres : le feu, la glace, le cirque, la forêt, le désert, etc. Rien de bien original, mis à part le niveau du manoir miroir, qui est une vraie perle. En ce qui concerne le frame-rate, ça roule. Aucun ralentissement à signaler, même avec une quinzaine de monstres à l'écran. Les musiques sont plus ou moins bien orchestrées, selon les stages, et la voix de Wario est toujours aussi tripante avec ses expressions désagréables et son « niah niah niah niah niah ! » lorsque l'on met le jeu sur pause. Finalement, le point noir du jeu se situe ailleurs que dans le gameplay ou la réalisation, il s'agit simplement d'un problème de durée de vie. C'est bien simple, j'ai mis exactement 6 heures pour le finir (en ayant complété le jeu à 80 %). Autant vous dire que je suis resté sur ma faim, et c'est bien dommage car je prenais quand même bien mon pied ! Le double de niveaux n'aurait pas été un luxe... Seulement voilà, la nouvelle politique de Nintendo a encore frappé ! En conclusion, Wario World est un jeu pas vraiment au top, mais réellement fun. Je le conseille plus aux joueurs occasionnels qui ne restent pas scotchés sur un jeu plus d'une heure par jour. Voilà, en espérant que si suite il y a, elle méritera un peu plus son appellation « World ».

**Plume**

## « Back to GBA !!! »

Dans chacun des stages du jeu, vous aurez à actionner huit bumpers de couleur qui dévoileront des coffres au trésor. Si vous les récoltez tous, vous aurez alors le loisir de télécharger huit nouveaux jeux pour le fantastique Warioware Inc., grâce à la connexion Game Boy Advance/GameCube. Le seul hic, c'est que ces jeux ne restent pas de manière définitive dans votre GBA... Une fois la portable éteinte, vous devrez refaire le lien entre les deux consoles ! Concernant les mini-jeux à gagner, c'est toujours, bien sûr, du joyeux n'importe quoi avec fendage de poire de série. Mais ça, c'est à vous de le découvrir.

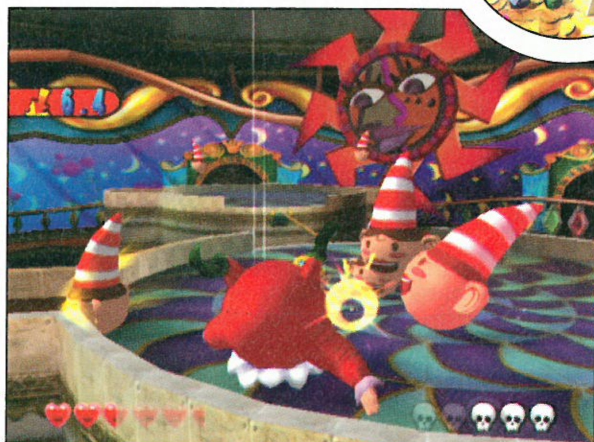


« Houlala monsieur, du calme ! Faut pas s'énerver comme ça, je veux juste récupérer mon fric ! »





Grand fan de Hulk Hogan, Wario effectue volontiers un marteau-pilon lorsque vous lui en donnez l'ordre.





Wario fait pour la première fois connaissance avec Angel, qui a toujours rêvé d'être une femme et de mettre un bel ensemble rose.



## Notes

**13 Technique** — C'est pas avec Wario World qu'on peut voir ce que la GameCube a dans le ventre. L'ensemble est correct, sans plus.

**14 Esthétique** — Les environnements sont assez colorés et variés, mais les thèmes pas vraiment originaux.

**16 Animation** — Le jeu ne ralentit pas, même avec une dizaine de bestioles à l'écran. Les attitudes de Wario sont excellentes.

**18 Maniabilité** — C'est un vrai plaisir de diriger ce pingre de Wario qui distribue les torgnoles et bondit à la demande.

**15 Sons** — Des musiques bien rythmées qui collent aux environnements ; la voix de Wario donne envie de l'imiter !

**7 Durée de vie** — Un scandale ! Si vous êtes du genre à foncer sans trop fouiller, attendez-vous à le finir en moins de sept heures.

**+ Plus** — Un gameplay bien classe. Des niveaux bien pensés. « I'm Wario, I'm gonna wiiiin ! »

**– Moins** — Beaucoup trop court !!! Assez laid par moments. Pas vraiment de la 3D.

**7/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

*Treasure est plutôt réputé pour la qualité de ses softs depuis un certain temps déjà. Gunstar Heroes, Yu Yu Hakusho, Silhouette Mirage et autre Radiant Silvergun font partie des plus cités. Dernièrement, ils ont signé une bombe nommée Ikaruga sur GameCube et qui fait l'unanimité.*



## L'avis de Plume

*Quel dommage que ce Wario World n'ait pas été plus soigné ! Je l'attendais pour me réconforter, après la déception Mario Sunshine, et voilà le résultat. Je me suis quand même bien amusé... mais pas assez longtemps !*

## L'avis d'Angel

*Je suis plutôt fan du perso le plus relou de l'histoire de Nintendo. Mais, hélas, si les niveaux sont variés et relativement marrants, la durée de vie scandaleusement courte dessert grandement le jeu. Bref, comme dirait un bon pote à moi, il s'agit d'un bon petit jeu d'occase potentiel. Amen.*




# Otogi Myth of Demons



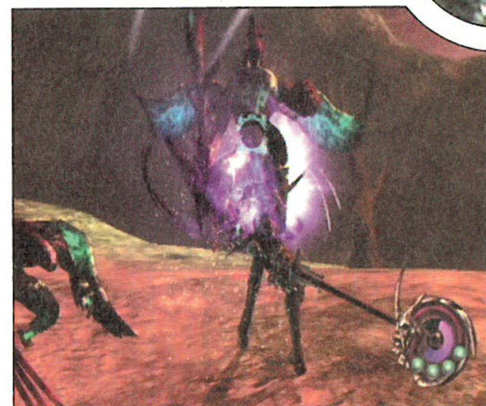
**Comme j'ai envie de me la péter, c'est l'heure de la leçon de japonais. Otogi signifie littéralement « conte de fées ». On ne pouvait rêver mieux comme titre pour se mettre dans le bain d'un jeu plein de surprises.**

Ça commence par une voix de femme. Lointaine, mystérieuse, résonnante, elle vous appelle. Ou plutôt, elle vous rappelle à la vie. Vous, Raikoh, guerrier impassible, dont l'âme erre entre le monde des vivants et le royaume des morts. Votre rôle ? Rétablir l'équilibre de la magie. Pour cela, vous devrez éradiquer les démons, trop présents au goût de votre nouvelle maîtresse, et libérer les âmes emprisonnées. Vous étiez habitué à donner la mort aux humains par votre lame, mais cette fois, votre épée ne sera pas votre seule force : la voix vous a insufflé l'art de la magie. Votre retour dans la réalité n'est pas des plus agréables. La lumière perce péniblement pour éclairer les terres. Annihiler la corruption ambiante sera une tâche longue et pénible. Là est le prix de la rédemption et du repos.




## Histoire de fantôme

Otogi : Myth of Demons est un jeu qui ne triche pas et ne vous prend pas en traître. Dès la première note de musique, vous comprenez que l'intérêt du jeu se situe au-delà des apparences. Vous êtes transporté par une ambiance telle qu'il est impossible de jouer dans des conditions ordinaires. On se surprend à éteindre les lumières, monter le son et à brûler quelques bâtons d'encens. Le soin apporté à l'ambiance est fabuleux. Autant dire que cela aide à entrer de plain-pied dans cette aventure palpitante. Les premiers pas se font naturellement. On découvre la palette de mouvements du héros avec émerveillement. Deux attaques à l'arme blanche vous ouvrent les portes d'une action endiablée. L'attaque avec B est faible mais rapide, autorisant des combos nombreuses et efficaces. Elle suffit aux adversaires peu imposants. Le bouton Y est bien plus dévastateur. En plus de repousser les ennemis ou de les faire éclater contre des parois, il offre au joueur l'extase absolue de tout fracasser dans le décor. Les bâtiments s'écroulent tels des châteaux de cartes sous les assauts de Raikoh. Vous pourrez effectuer des doubles sauts, planer en maintenant le bouton assigné, et tout bonnement léviter si vous effectuez des combos aériennes. La gâchette de droite sert à rusher tout droit en se dématérialisant, dans un effet de lumière à rendre jaloux la fée Clochette. Pour plus d'efficacité, on peut la combiner à un coup de base. Celle de gauche sert à cibler un adversaire, mais offre l'inconvénient de le centrer à l'écran et de vous oublier un peu. De ce fait, si votre ennemi est plutôt mobile, vous risquez de vous retrouver dans la panade avec un angle mal choisi. Aïe, ça fait un mauvais point, ça !


Un sort bien concentré et à bout portant dans sa tronche à ce sale piaf !

## Ils m'entraînent au bout de la nuit...

Au tout début, on se dit qu'on est face à un beat'em all magnifique mais pas novateur. Et pourtant, la teinte RPG apportée au tableau donne une couleur particulière et réellement intéressante. Le héros évoluera en fonction de vos exploits (level 31 au maximum), tout comme ses magies. Le rythme de « charclage » des 29 niveaux d'action, pas toujours très fins, est cassé par un menu vous donnant le choix d'acheter ou de réparer les différentes armes (avec chacune son style d'attaque) à votre disposition, de vous payer un des sorts disponibles ou des accessoires immunitaires. Si vous pensiez être déçu par la profondeur du jeu, c'est définitivement perdu. Chaque mission, même s'il faut bourriner, comporte souvent une petite touche sympa, une bonne idée qui la rend attrayante. Par exemple, un niveau vous demandera, pour arriver à son boss,

Vous rencontrerez assez souvent ce démon à la chevelure écarlate.





## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Sega |
| Développeur | From Software (Japon) |
| Genre | Action/Aventure |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | - |
| Difficulté | Difficile |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de niveaux | 29 |
| Spécial | - |
| Existe sur | Rien d'autre |

de protéger un bateau. Il faudra expulser les monstres venus en masse le couler par leur simple poids ! Un autre exigera que vous n'avanciez pas lorsque la lune est cachée. Des idées qui rendent le jeu unique ! Sans oublier l'incroyable droit de tout casser et de modifier le sol par la violence de vos coups. C'est visuellement convaincant. Le jeu est plutôt long et ardu et votre vie tiendra à deux fils. Votre énergie vitale, représentée par des petites boules vertes, sera votre repère principal. Vous vous régénérerez tant que vous ne serez pas agressé. Mais si votre jauge de magie venait à tomber à zéro, votre vie descendrait irrémédiablement jusqu'à votre désintégration, sauf si vous faites le plein de monstres. Il faudra être deux fois plus sur vos gardes !

## ...les démons d'Otogi

Lorsqu'on en vient à parler de réalisation, on ne peut qu'être dithyrambique. Le top du top concernant la musique, outil d'envoûtement par excellence. Les instruments viennent chatouiller nos oreilles avec classe et on se sent comme transporté. Ce lyrisme se palpe également au niveau esthétique. Le jeu n'est pas le plus beau qui ait jamais été fait : ses monstres sont jolis mais pas extraordinaires, ses décors sont très vides quelquefois... Et pourtant, les couleurs, les textures et les éclats de lumière font vite oublier ce manque de détails. L'apparition de filtres lui donne un charme onirique. Voir le héros flotter, puis décocher un coup d'une grande violence dans des décors si paisibles, avec un effet de flou et un véritable feu d'artifice, donne envie d'applaudir. Néanmoins, Otogi





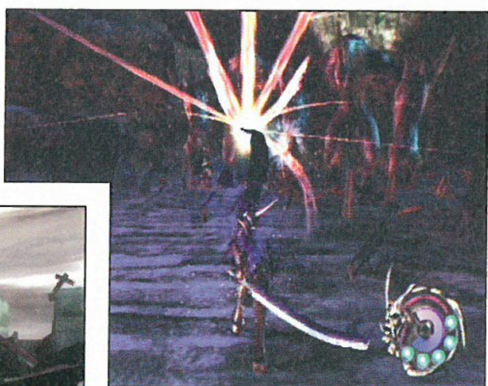
Encore un déluge d'effets spéciaux, de bips et de flashs. Ça claque !

n'est pas exempt de défauts. Outre la caméra dont je vous parlais plus haut, il faut reconnaître qu'il est plutôt répétitif. Et vu la difficulté du jeu, ça n'arrange rien. On pourrait se consoler en se disant que ça renforce la durée de vie, car il faut vraiment batailler sec pour finir chaque niveau à 100 % et acquérir suffisamment d'expérience pour le bouquet final. Bref, Otogi : Myth of Demons affiche quelques gros défauts, mais tel un coquillage, il faut l'ouvrir au maximum pour qu'il livre sa perle.

**Plume**

Ce stage aux allures d'apocalypse vous confrontera à la puissance des boules de feu venues du ciel.



Il vaut mieux attaquer ces gros bourrins par l'arrière. Les claques qu'ils distribuent ont tendance à faire mal.





Le très classe sabre à deux lames est bien entendu présent dans le jeu. Que cette arme est agréable à voir en action !

## Raikoh est un peu le Dante de la Xbox, le côté prétentieux en moins

## Notes

**16 Technique**
La console est utilisée à bon escient. Techniquement, le jeu est impeccable.

**18 Esthétique**
À tous les niveaux, Otogi épate et régale ceux qui apprécient les belles couleurs.

**15 Animation**
Le héros se meut très bien. Le nombre d'ennemis peut être conséquent sans que cela ne ralentisse.

**15 Maniabilité**
Raikoh fait ce qu'on lui dit. Il n'y a qu'en ciblant un monstre que la caméra peut nous induire en erreur.

**19 Sons**
Les fabuleuses mélodies posent l'ambiance avec brio. Les bruitages sont excellents.

**14 Durée de vie**
Arriver au bout des 29 niveaux demandera de la persévérance. Le finir à 100 % demandera des nuits blanches.

**+ Plus**
Une ambiance excellente. Le côté RPG. De bonnes petites idées.

**– Moins**
Un peu répétitif. Le système de ciblage qui flingue la maniabilité. Parfois trop difficile.

**7/10 Note d'intérêt**

### Plus loin...

Une suite, nommée Otogi Hyakki Tôbatsu Emaki, est déjà prévue pour cet hiver au Japon. Elle vous mettra dans la peau d'un nouveau héros, un prêtre exorciste appelé Seimei Abeno, qui maniera des éventails. Fini à 70 %, le jeu a déjà son site officiel (en japonais, bien évidemment) : http://www.fromsoftware.jp/otogi/top/index.html.

### À la petite boutique d'Otogi

Comme ce monde pourri est régi par l'argent, vous serez bien obligé de passer par la boutique de la voix mystérieuse pour améliorer votre puissance d'attaque. Grâce à la monnaie locale, 30 armes et 12 sorts passeront dans vos mains. Sans oublier les items magiques pour vous protéger ou améliorer vos caractéristiques. Vous pourrez en outre tout vendre, si jamais vous êtes dans la dèche et que vous craquez sur la dernière lame à la mode.







### L'avis de Plume

Otogi enchante de la première à la dernière goutte. Il n'est pas révolutionnaire et peut même devenir incroyablement énervant, mais voilà : tout l'habillage du jeu est plaisant, son côté mystique oblige presque à avancer pour découvrir de nouvelles merveilles.

### L'avis de Julo

Je suis également très sensible à ce genre d'ambiance... C'est même ce qui me fait le plus tilter dans Otogi. Pour le reste, en revanche, je le trouve un peu mois fun, défoulant et accrocheur que Chaos Legion. Un bon petit jeu d'action néanmoins, pour les possesseurs de « X boîte ».

**Machine** Game Boy Advance **Genre** Élevage de monstres

# Pokémon Versions Rubis et Saphir




**Les Pokémon sont loin d'être une race en voie de disparition. Ils ne se reproduisent pas aussi vite que des lapins, mais presque. On dit toujours que seul un scorpion pourrait survivre à une attaque nucléaire. Un Pokémon aussi, je pense.**

Je ne me suis jamais vraiment prise de passion pour les petites bestioles de Nintendo. Jusqu'à présent, l'élevage de ces monstres était réservé à un acharné, du genre de ceux qui pourraient se greffer une GBA sur les mains si l'opportunité leur était offerte, du genre Monsieur Grégoire Hellot. Ce dernier ayant décidé d'arpenter d'autres cieux, me voici donc avec ces deux nouvelles versions de Pokémon sur les bras. C'est pas que j'avais quelque chose à leur reprocher, c'est juste que je suis plutôt flemmarde et que m'investir dans un RPG me semblait aussi attrayant que de m'arracher un ongle. Pourtant, après avoir bien tripé sur Hamtaro, me voilà happée par les Pokémon. Et bizarrement, depuis, j'ai moins d'amis...

## PokéPower

Difficile de résister à ces monstres en effet. Une fois que l'on a fait abstraction de l'écrasant marketing qui les accompagne, on se concentre sur le jeu proprement dit et là, on découvre un truc de dingue : un RPG si complet que les heures défilent et que l'on en veut toujours plus. Plus de combats, de Pokémon, de Pokéballs ; c'est vraiment une course effrénée pour gérer les capacités de ses créatures et leur caractère, explorer l'univers de Hoenn dans lequel se déroule l'aventure et défier la Team Magma (Rubis) ou la Team Aqua (Saphir). Il est désormais possible de s'affronter à deux contre deux, l'intérêt étant de tester les compatibilités entre Pokémon pour infliger encore plus de dégâts. De nouveaux accessoires pimentent le gameplay comme le Pokénav, sorte de Pokédex super développé avec des infos sur les dresseurs, les PokéBlocks utilisés pour mélanger des baies et augmenter les caractéristiques de ses monstres. Huit nouveaux badges sont à collecter en défiant les champions des Arènes. On exhibe ses Pokémon lors de concours ayant pour thème la beauté, la sympathie, la sagesse, la force et le côté « mignon » afin de remporter des rubans utiles pour développer ses monstres. De toute manière, avec les créatures de Nintendo l'avis est unanime : on aime ou on déteste. Les fans de la série n'en pourront plus d'extase, les autres continueront de pester et passeront leur chemin. En tout cas, moi je suis conquise !

**Karine**

On peut laisser un de ses monstres dans un centre Pokémon afin qu'il évolue tout seul.





Il est désormais possible d'effectuer des matchs à deux contre deux, ou même de s'affronter à quatre en link.






## Notes

**11 Technique** Les graphismes sont certes plus évolués que dans les versions GBC, mais bon, ça reste tout de même très léger...

**16 Esthétique** Des graphismes ultra basiques mais très « choupidou ». C'est coloré avec des contours tout ronds tout mignons.

**15 Animation** C'est pas super évolué pour un titre GBA avec des persos minuscules, mais c'est dans l'esprit du jeu !

**18 Maniabilité** Une jouabilité qui a déjà fait ses preuves. Que dire de plus ?

**16 Sons** Des musiques rigolotes qui tapent pourtant sur les nerfs de certains, comme Julo.

**19 Durée de vie** Ça prend un temps fou de développer les capacités de ses monstres, de combattre, de papoter...

**+ Plus** Un gameplay riche et étudié. Une durée de vie phénoménale. Les combats à deux contre deux.

**– Moins** Le système jour et nuit a disparu. Exit certains des anciens Pokémon.

**9/10 Note d'intérêt**

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Nintendo |
| Développeur | Game Freaks (Japon) |
| Genre | Élevage de monstres |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Facile |
| Continues | Illimités |
| Nbre de nouveaux Pokémon | Une centaine |
| Spécial | - |
| Existe sur | Rien d'autre |

## Plus loin...

En juin dernier, Nintendo a commercialisé au Japon le « Pokémotion ». Ça ressemble à un sabre de Jedi que l'on secoue très fort pour voir apparaître des images de Pokémon dans les airs. http://www.pokemon.co.jp/goods/pokemotion.html

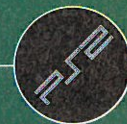
## L'avis de Karine

Quoi qu'on en dise, ces deux nouvelles versions des Pokémon sont un must en matière de RPG sur GBA, avec des petites innovations bien senties qui enrichissent encore un peu plus le gameplay. Avec toujours cette quête ultime d'attraper les Pokémon les plus rares, vous allez engloutir des heures de jeu !

## L'avis de Teckos

Si l'on occulte la réalisation, tout juste passable, cette double version de Pokémon nouvelle génération ne déçoit pas. Le passage à la GBA a profité au jeu, dans le nombre de Pokémon proposés et, surtout, dans les possibilités multijoueurs. Une vraie bonne évolution en somme !

Machine PlayStation 2 Genre Shoot Survival/Horror



# Resident Evil Dead Aim



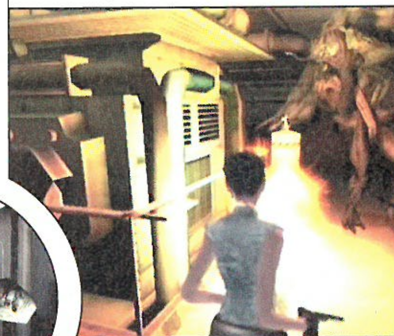


**Tandis que la saga Resident Evil cartonnait dans les charts, Capcom, empereur incontesté de l'exploitation de filon ludo-numérique, en profitait pour sortir une série de shoot « inspiré par Resident Evil ». Après trois somptueux plantages, l'heure de la rédemption semble pourtant avoir sonné. Soupirs...**

C'est un signe, Shinji Mikami, créateur de la célèbre série « zombiesque », n'aura jamais daigné s'investir dans les trois premiers Gun Survivor. Participer à ce naufrage ? Quelle hérésie ! Un constat tristement lapidaire qui aura vu l'aura de la saga se ternir dans le cœur des amateurs de shoot. Mais voilà, il aurait été ridicule de rester les bras ballants, accablé par cette sombre destinée. Enfin conscient du potentiel de leur bébé disgracieux, Capcom a donc décidé de tout reprendre à la base. Back to the roots. Nouvelle équipe de conception, nouvelle approche formidablement baboulifiante (hey, si on intégrait une « vraie » notion aventure à ce « simple » shoot ?), habillage enfin soigné... pas de doute, ce Resident Evil Dead Aim a été créé pour nous surprendre. Ah, au fait, un dernier élément stigmatise à lui seul la nouvelle page tournée par la saga : l'abandon pur et simple de la mention « Gun Survivor ». Un détail, certes, mais que les possesseurs de GunCon 2 vont bientôt apprécier...



À l'image de ces bonbonnes de gaz, certains éléments du décor sont interactifs. À vous d'en tirer le meilleur parti.








De nombreuses séquences vous demanderont de réaliser un certain nombre d'actions en temps limité. Un grand classique des Resident Evil !



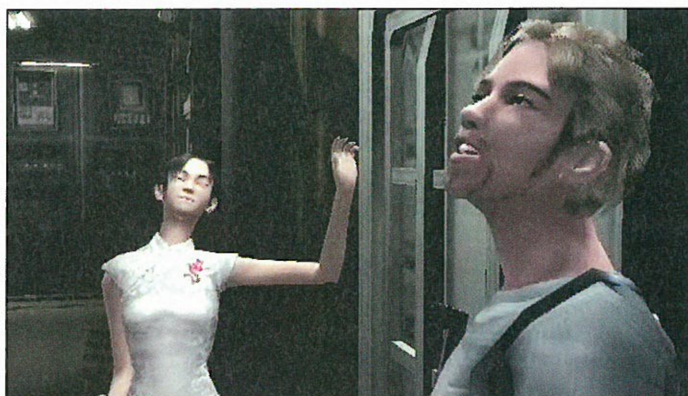
## Un cri dans l'océan

Un Resident Evil c'est avant tout une histoire, une ambiance, une oppression. Les Gun Survivor, jusqu'à présent, privilégiaient plutôt une piètre réalisation et une vague sensation d'ennui. Alléchant... Heureusement, Dead Aim a décidé de se rapprocher de ce qui faisait la force de la saga « traditionnelle » en soignant son atmosphère, son scénario. Ainsi, même si quelques errements restent notables (chez Capcom, on éprouve encore quelques difficultés avec le concept des invraisemblances), l'effort est plus que palpable. Tout commence sur un paquebot ballotté par la fureur des flots. À son bord, la mort semble avoir frappé. Le silence, le néant. Des corps gisent au sol. Le sang macule le ponton. Pourtant, dans un frisson, la peau putréfiée paraît se réanimer. Une pulsion, une palpitation ; les zombies hantent les lieux. Que vous vous retrouviez dans la peau de Bruce McGivern, un jeune et fougueux agent américain, ou que vous incarniez l'envoûtante Fongling (l'alternance entre les deux héros constituant d'ailleurs un habile moyen de dynamiser l'action), vous n'aurez de cesse d'en apprendre un peu plus sur Umbrella et ses annexes parisiennes, qui devraient d'ailleurs être clairement dévoilées dans Resident Evil 4. D'ici là, patience. Aujourd'hui, l'heure est au shoot, aux réflexes et à la précision. À ce titre, la prise en main se révèle particulièrement souple. Si lors des séquences dites de « recherche », l'action se vit à la troisième personne, une simple pression sur la touche R1 permet de basculer instantanément en vue subjective.

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Capcom |
| Développeur | Capcom (Japon) |
| Genre | Shoot Survival/Horror |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Variable |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de héros jouables | 2 |
| Spécial | GunCon 2 et souris USB |
| Existe sur | Rien d'autre |

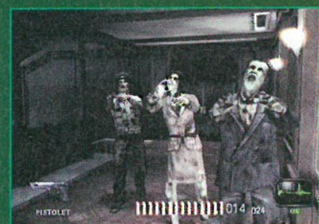
L'écran effectue alors un zoom, vous permettant toutefois de continuer à vous déplacer librement. Possibilité de strafer, de marcher à pas de velours (un soupçon de furtivité sera nécessaire par moments afin de ne pas subir l'assaut groupé d'une dizaine de zombies), de déplacer le réticule de visée, de faire pivoter la caméra horizontalement... Tout semble avoir été finement étudié pour que la jouabilité soit optimale, et ce quelle que soit votre manière de jouer. Ainsi, au Dual Shock 2, no stress, même s'il est bien évidemment préférable d'opter pour le GunCon 2 ou la combo Dual Shock 2 + souris USB (top précision). Reste juste un petit nuage, là, petit mais sombre : l'absence de demi-tour rapide et votre incapacité à basculer l'écran verticalement. Deux éléments qui viendront donc ajouter un peu de panique lorsque vous entendrez un vague murmure dans votre dos (oui, les sons sont plutôt bien localisés, merci pour eux). Pour le reste, well done, tout est intuitif...



## Un bestiaire sanguinaire






Principaux adversaires, les zombies sont ici nombreux, variés (hommes, femmes, différents costumes, divers états de putréfaction), bien modélisés et animés avec une grâce des plus délicieusement macabres. Le reste des hordes déshumanisées n'est pas des plus étoffés (quelques batraciens, des évolutions de Hunters), mais un soin tout particulier a été porté au design des boss. Parfois énormes, souvent furieusement malsains, ils impressionnent.




Même putréfiée, une femme zombie peut avoir envie de vous embrasser. Admirez au passage sa parfaite dentition.




En fin d'aventure, les zombies enflammés se révéleront particulièrement hargneux. Heureusement, ils restent aisément repérables, même dans l'obscurité.

Suintant et flasque, ce redoutable boss est aveugle. Chaque bruit pourra lui permettre de vous localiser. Méfiance.



### Par souci d'innovation

Il aura fallu attendre le quatrième essai, mais Capcom a enfin compris combien la localisation des impacts se devait d'être performante dans un jeu de shoot. Ainsi, les « head shots » se révèlent enfin percutants visuellement, sans parler de leur intérêt purement ludique, puisque votre précision vous permettra d'économiser munitions et frissons. Là où Dead Aim pourra toutefois décevoir les accros de Time Crisis & Co, c'est bien dans son déroulement. Plus posé, moins nerveux, il prend le temps d'installer une ambiance, de privilégier l'aventure au détriment du simple bourrinage. Nombreux apprécieront cette nouvelle direction, garante d'une certaine tension, mais les plus « old schoolers », ceux qui ne conçoivent un shoot que comme une expérience arcade où l'on navigue sur des rails meurtriers, pourront se montrer moins tolérants. Capcom a au moins le mérite d'avoir pris des risques, d'innover là où la plupart des éditeurs (Namco et Sega en tête) se contentent de reprendre des recettes mille et une fois employées. Dans ces conditions, même si certains points mériteraient quelques améliorations (la durée de vie limitée, la scénarisation hoquetant), le mélange aventure/shoot se montre convaincant. Une nouvelle référence pour ceux qui attendent d'un shoot plus qu'une frénétique séance de tir au pigeon...

**Gollum**

## Notes

**13 Technique**
Le moteur peut afficher près d'une dizaine de zombies simultanément... en ramant un chouïa.

**16 Esthétique**
Décors un peu vides mais plutôt réalistes. Modélisation soignée.

**13 Animation**
Correcte dans l'ensemble, malgré quelques chutes de frame-rate. Assez rigide lors des cut-scenes.

**16 Maniabilité**
Jongler entre les différentes vues ne pose aucun problème majeur. Bonne souplesse des commandes.

**16 Sons**
Ambiance Resident Evil traditionnelle. Nappes sonores envoûtantes, bruitages explosifs.

**13 Durée de vie**
Hum, comptez une petite journée pas trop chargée... Too bad.

**+ Plus**
L'équilibre aventure/shoot. La réalisation enfin décente. L'ambiance pesante.

**– Moins**
La lenteur des personnages. La durée de vie. Un scénario à peaufiner.

**7/10 Note d'intérêt**

### Plus loin...

**Malgré tous leurs efforts, ce nouveau volet semble avoir subi les retombées de ses... hum... illustres prédécesseurs. Du coup, au Japon, les chiffres de ventes n'ont pas décollé. Remarquez, la saga Resident Evil ne suscite plus l'attrait d'antan. Grandeur et décadence ? Vivement Biohazard 4 tout de même !**




Admirablement réalisées et bien mises en scène, les différentes cinématiques vous éblouiront les mirettes.

## L'avis de Gollum

*Sans être parfait, Resident Evil Dead Aim marque une nouvelle étape dans les jeux de shoot traditionnels. Renforçant l'aspect aventure, sans reléguer les séances de tir au placard, il parvient à intensifier l'action. Une agréable surprise pour une série que l'on pensait maudite...*

## L'avis de Plume

*Je ne suis pas aussi enthousiaste que mon camarade quant à cet épisode de Resident Evil. Ok, la réalisation a été revue à la hausse, mais on n'est pas non plus dans le domaine du splendide. Le passage de la première à la troisième personne est sympa, mais voilà, le jeu est hyper limité. Si vous n'avez pas de GunCon, en tout cas, laissez tomber.*

Machines PlayStation 2 & Xbox Genre Action/Aventure






# Freedom Fighters



**Après avoir été rebaptisé, puis profondément remanié ces derniers mois, Freedom Fighters débarque enfin. La seconde bonne surprise du mois, avec Star Wars Kotor. Une rentrée décidément placée sous le signe du beau jeu. Ça va blaster du coco !**



Les vieux démons, c'est un peu comme un bon gros bout de scotch sur le doigt, c'est diablement collant ! On se souvient donc qu'avant de déclarer la guerre aux barbus cachés dans des grottes, les États-Unis ont longtemps eu du mal à encadrer l'URSS. Et si l'histoire n'avait pas suivi le chemin que l'on connaît aujourd'hui ? C'est en partant de ce postulat que Freedom Fighters débute en 2003, dans une Amérique qui aurait été soudainement colonisée par l'envahisseur rouge ! Vous suivrez alors la destinée de Christopher Stone, un plombier tout ce qu'il y a de plus banal (riiispect), dont la vie s'apprête à basculer en quelques minutes à peine. Ce tourbillon vous voyant passer du citoyen désabusé au chef de la résistance new-yorkaise est d'ailleurs admirablement bien rendu. Une fois de plus, Io Interactive, les créateurs de Hitman, a conçu une aventure ciselée, résolument « Action ». En reprenant et en affinant le « Glacier », moteur graphique de Hitman 2, les créateurs ont pu donner vie à un New York plus vrai que nature. Les environnements sont vastes, plutôt détaillés, et surtout regorgent de vie. Ainsi, que ce soit lors des premières séquences où des dizaines de civils en panique se croisent sur une 5e Avenue en flammes, ou bien plus tard, auprès de la statue de la Liberté protégée par plusieurs escouades armées, vous aurez toujours l'impression d'être happé dans un univers cohérent et diablement vivant. Avoir su retranscrire si finement l'horreur d'une guérilla urbaine (pas si abracadabrante que cela, en plus) est d'ores et déjà remarquable.

*Si on regrettera de ne pouvoir conduire de véhicule, le maniement de ces tourelles de tir reste assez jouissif.*




*Rien ne sert d'envoyer tous ses hommes (et femmes) au casse-pipe. Prudence.*



## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Electronic Arts |
| Développeur | Io Interactive (Danemark) |
| Genre | Action/Aventure |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Difficile |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de niveaux | 19 |
| Spécial | Mode multijoueur |
| Existe sur | PS2, Xbox et GC |

### Dans l'enfer de la guerre

À l'image d'un Conflict Desert Storm, Freedom Fighters vous permettra de commander des « petites » escouades d'hommes (12 hommes et femmes maximum tout de même !). Heureusement, l'I.A. générale reste plus que correcte. Le mode de recrutement est ici lié à votre charisme. Dès lors, plus vous effectuerez d'actions d'éclat (sauvetage de prisonniers, prise d'une installation stratégique ennemie, etc.), plus vous vous montrerez vaillant et ingénieux au combat, plus vous gagnerez la confiance d'autres résistants qui se mettront alors sous vos ordres. À ce titre, l'évolution de votre base est aussi plutôt bien conçue. En effet, au fil des missions (qu'il est possible d'aborder de manière non linéaire, grâce aux multiples objectifs distincts et aux raccourcis), vous ne cesserez de récupérer des munitions, de rallier à votre cause des civils permettant d'étoffer votre Q.G. (nouveaux habitants, éléments de décor supplémentaires, etc.). Mieux encore, des rebondissements scénaristiques bien amenés vous obligeront parfois à quitter les lieux pour vous établir ailleurs, plus en sécurité. Le scénario joue d'ailleurs un rôle-clé dans l'intérêt du titre. Pour un jeu d'action pure, l'histoire a bénéficié d'une attention toute particulière. Les cut-scenes, très « réalistes » dans leur cheminement narratif, renforcent admirablement l'immersion.





*Vous pourrez soigner vos alliés afin de les intégrer à votre escouade.*

Des icones simples vous permettront de savoir quels soldats effectueront telle ou telle action.



## Dommages collatéraux ?

Pourtant, malgré ses qualités, Freedom Fighters accuse toutefois des faiblesses. On regrettera, par exemple, que de nombreuses animations, accessibles aussi bien à vos adversaires qu'à vos alliés (se plaquer dos contre un mur et tirer, effectuer une roulade en jaillissant d'une cachette, etc.), ne fassent mystérieusement pas partie de la palette de mouvements de Chris. Étonnant. La volonté des développeurs de simplifier le nombre d'actions possibles (en gros, vous pouvez courir, sauter, grimper, viser, lancer des objets et donner des ordres, point barre) est certes louable, mais oriente Freedom Fighters vers le jeu d'action pure, un chouïa trop bourrin d'ailleurs. Car, même si elle propose d'être accompagné par un maximum de 12 équipiers, la production d'Io Interactive n'ambitionne pas d'être un Rainbow Six-like. En clair, hormis quelques ordres simples (« à l'assaut », « retraite », « maintenez votre position »), qu'il est aisément possible d'allouer individuellement ou de manière globale, vous ne pourrez pas réellement diriger vos alliés. C'est probablement pour cela que ces derniers ne disposent même pas d'une jauge d'énergie (même s'ils peuvent mourir, il faudra alors les soigner !). Plus dérangeant encore, le principal reproche concerne la gestion des caméras, celles-ci étant bien trop focalisées sur votre héros. Le système de visée étant lui aussi intimement lié au cadrage (sur PS2 il faut maintenir L3, une touche malheureusement trop sensible !), il n'est pas toujours aisé de manœuvrer lorsqu'on doit réagir en une fraction de seconde. Too bad. Une sensation étrangement plus perceptible sur PS2 que sur Xbox, où la jouabilité (au Controller S) se montre sensiblement plus précise. Pour le reste, si nous n'avons pas reçu la version GameCube, les versions Xbox et PlayStation 2 se révèlent, en revanche, techniquement quasi similaires. Une fois de plus. Ah, j'oubliais : un basique mode multijoueur en deathmatch a été inclus (accessible jusqu'à 4 en écran splitté). Sympa, mais un mode coopératif ou des options Online se seraient montrés bien plus convaincants. Enfin j'dis ça. Finalement, il faut prendre Freedom Fighters comme il est : un jeu d'action somme toute bien bourrin, mais enrobé d'un somptueux habillage aussi bien esthétique que scénaristique. Si la profondeur de jeu et la jouabilité sont parfois un peu défaillantes, il reste une excellente surprise, qui manque d'un rien l'accession au statut d'indispensable. Baboum...

**Gollum**



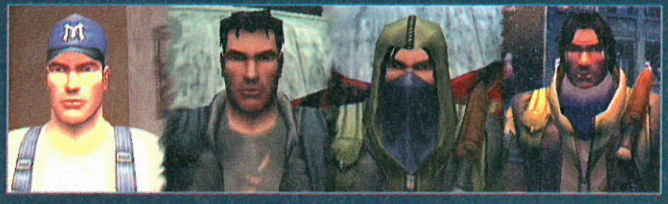
À défaut de pouvoir vivre l'aventure en coopératif, Freedom Fighters propose un mode multijoueur gentillet.



Dès les premières minutes, vous serez efficacement plongé au cœur de cette impressionnante guérilla new-yorkaise.

## La guerre, ça use

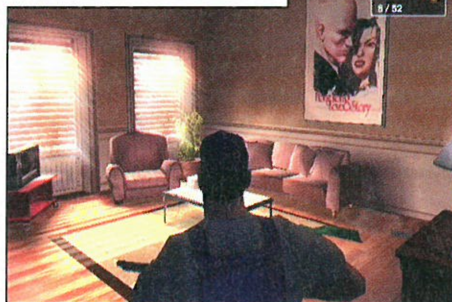
L'une des grandes idées de Freedom Fighters est de faire évoluer les environnements (conditions météorologiques fluctuantes, interaction avec les décors), mais aussi les héros ! En effet, l'aventure de Christopher Stone se déroule sur plusieurs semaines. Du coup, au fil des 19 missions, les cheveux de Chris pousseront, tout comme sa barbe. Son visage s'affinera (et oui, c'est pas vraiment l'opulence chez les résistants) et son regard perdra de sa candeur. Vos vêtements aussi finiront par se déchirer, et il faudra les remplacer en accord avec l'époque de l'année (sous la neige, on ne s'habille pas en salopette de plombier). Une excellente idée, qui démontre l'attention des développeurs à crédibiliser leur aventure. Et puis, c'est un peu ça la vie de résistant. Pas de chichi ! À la roots !





Les missions de sabotage vous rapporteront beaucoup de points de charisme. À vous de ne pas manquer vos objectifs.





Un petit clin d'œil des créateurs à leur série phare : Hitman. Ça c'est la classe !

## Notes

**15 Technique** — Très aboutie pour de la PS2, moins pour de la Xbox. Impressionnante distance d'affichage.

**15 Esthétique** — Sans être renversant, le rendu de la ville et des héros est convaincant.

**14 Animation** — Mouvements corrects, mais palette d'animations un peu restreinte pour le héros.

**13 Maniabilité** — Sur PS2, les caméras et la visée au Dual Shock sont parfois galère. Étonnamment plus accessibles sur Xbox.

**16 Sons** — Musiques et bruitages dans le ton. Les cris du héros sont parfois exagérés.

**15 Durée de vie** — Une vingtaine de missions non linéaires dont la difficulté monte vite crescendo.

**+ Plus** — La qualité du scénario. L'ambiance de guérilla urbaine. L'évolution du héros et des environnements.

**– Moins** — La jouabilité pas toujours au top. Gestion limitée des troupes. Pas de contenu Online.

**7/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

*Chez Io Interactive, on ne se contente pas de développer des jeux. Non. On conçoit aussi des moteurs graphiques propriétaires. Ainsi, cela fait maintenant près de sept ans qu'on peaufine le « Glacier ». Bien évidemment, des changements fondamentaux séparent les moutures ayant servi à Hitman premier du nom et Freedom Fighters. En clair, ça bosse. D'ailleurs, en ce moment, ils embauchent. C'est aussi ça la rançon de la gloire...*



## L'avis de Gollum

*L'ambiance et la progression narrative de Freedom Fighters m'ont réellement captivé. L'histoire se déploie avec cohérence et efficacité, tandis que l'action se veut radicalement explosive. Le cocktail aurait pu être divin, si les caméras n'avaient pas légèrement dégradé la jouabilité. Une valeur sûre néanmoins.*

## L'avis de Julo

*Freedom Fighters offre un gameplay très porté vers l'action, rendu un brin subtil grâce à un système d'ordres simpliste. Ne vous attendez donc pas à du SOCOM ou à du Desert Storm. Cela dit, la formule est très plaisante, notamment grâce à cette excellente ambiance guérilla et à la réalisation léchée. L'un des bons plans du mois !*

Machine **PlayStation 2** Genre **FPS online en équipe**



# Tribes Aerial Assault

**Après deux épisodes PC qui ont su contaminer pendant des mois un grand nombre de joueurs, Tribes s'autorise un petit détour sur nos PS2 fraîchement connectées au Net. Avec SOCOM, voilà un autre bon petit jeu online à se mettre sous la dent !**

La sympathique formule de Tribes devrait générer pas mal d'accros sur PS2. Pour faire simple, disons qu'il s'agit d'un FPS online, mais qui propose une dimension plus tactique et coopérative que dans Quake et compagnie. Petit élément sympa tout d'abord, chaque combattant est affublé d'un jet pack qui lui permet de volet un court instant. Grâce à lui, on se déplace plus vite et dans tous les sens... Ça donne du piquant au côté purement shoot. Sinon, on commence par créer son avatar en choisissant quelques paramètres pas bien compliqués, pour ensuite se lancer dans une partie organisée pouvant accueillir de 2 à 16 joueurs. Les objectifs sont classiques (Death Match, Team Death Match, Capture the Flag, etc.), mais on ne se contente pas simplement de ramasser différentes armes et de fragger habilement ses adversaires. En fait, chaque joueur pourra choisir entre différents types d'armures, d'artillerie et de compétences (réparateur d'installations, poseur de tourelles...) et aider à sa façon le groupe à arriver à ses fins. Dans une équipe, il faudra donc que tout le monde sache se rendre utile de la manière la plus cohérente et efficace possible, en couvrant la totalité des « postes » proposés. Les maps ne sont pas super vastes, mais vous aurez tout de même à disposition 4 véhicules différents, terriens ou aériens (pour l'assaut, le transport de troupes, le bombardement, etc.). Bref, pour résumer, c'est une vraie mini-guerre online, à la sauce FPS.



*Après avoir récupéré le drapeau ennemi, il ne vous restera plus qu'à speeder jusqu'à votre base en évitant les tirs ennemis !*

## Plus on est de fous...

Sans vouloir comparer cette version PS2 à ses aînés, le fait de ne pouvoir jouer qu'à 16 par map (contre 64 sur PC) rend les parties bien moins épiques. De plus, l'action est confuse un certain temps avant qu'on arrive à s'adapter. Cela dit, il est toujours possible et intéressant d'élaborer des plans et des tactiques entre joueurs. Notez d'ailleurs que le jeu est compatible avec le head-set USB de SOCOM, ce qui permet de s'organiser au mieux. Question jouabilité, les développeurs sont arrivés à rendre le contrôle de votre perso plutôt intuitif. D'ailleurs, cette version PS2 propose également une option de verrouillage de cible (je vous rassure : on peut la virer dans les settings d'une partie online !). Autre ajout sympa : vous aurez la possibilité de jouer en ligne simultanément à deux sur la même console, en écran splitté. Quant au mode offline, il propose exactement le même contenu, les autres joueurs étant simplement remplacés par des bots à l'intelligence artificielle plutôt satisfaisante. Cela dit, il est clair que se payer Tribes pour ne pas y jouer online représente une pure hérésie ! En tout cas, vous risqueriez de vous ennuyer à mort...

**Julo**



*Le jet pack attaché au dos de chaque guerrier rend le gameplay de Tribes unique.*

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Vivendi Universal Games |
| Développeur | Inevitable Studios (USA) |
| Genre | FPS online en équipe |
| Nbre de joueurs | 1 ou 2 (16 online) |
| Niveaux de difficulté | 10 (I.A. de bots) |
| Difficulté | Variable |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de maps | 33 |
| Spécial | Compatible avec le head-set SOCOM |
| Existe sur | PC |

## Notes

**13 Technique**
Rien d'extraordinaire concernant le moteur, si ce n'est que le jeu online fonctionne bien...

**11 Esthétique**
Un univers viril sans grandes prétentions esthétiques, vide et pas hyper détaillé.

**14 Animation**
Les animations des avatars n'ont rien d'extraordinaire, mais le jeu tourne bien, offline comme online.

**13 Maniabilité**
Ce gameplay typiquement PC est plutôt intuitif au paddle, mais c'est tout de même difficile de s'y mettre au début.

**12 Sons**
Musiques rock et techno bien bourrines qui mettent dans l'ambiance, et bruitages sans prétention.

**15 Durée de vie**
Si vous avez franchi le pas online, il y a de quoi s'amuser et progresser pendant des mois !

**+ Plus**
Le gameplay coopération.
Le online tourne bien.
Petit prix ! (40 euros)

**– Moins**
Offline, ça ne vaut plus rien !
Seulement 16 joueurs par partie.
Action très confuse au début.

**7/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

Le créateur de Tribes, Dynamix, a mis la clé sous la porte, laissant les fans déprimés... Mais qu'ils se rassurent : VUG s'en occupe et un nouvel épisode est déjà en chantier ! Tribes : Vengeance sortira fin 2004 (ouch !).

## L'avis de Julo

*Si vous avez investi dans un adaptateur réseau ethernet, Tribes représente l'un des meilleurs investissements du moment. Loin des FPS où seule votre habileté compte, vous trouverez ici une formule plus subtile, coopérative et franchement fun... Tout cela à un tout petit prix qui plus est (40 euros) !*

## L'avis de Teckos

*Tribes ne présente de réel intérêt que si vous souhaitez y jouer online. La partie solo n'est pas trop mal fichue mais ne procure certainement pas l'exaltation du mode online. Pour peu que vous ayez le head-set en plus... Tribes laisse augurer du meilleur avenir pour les FPS online.*

# RETROUVEZ TOUS LES MOIS

# PlayStation®2 Magazine

## et son DVD exclusif de démos jouables





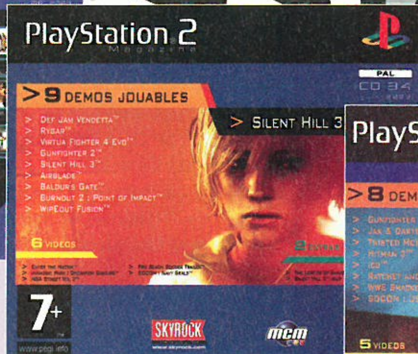


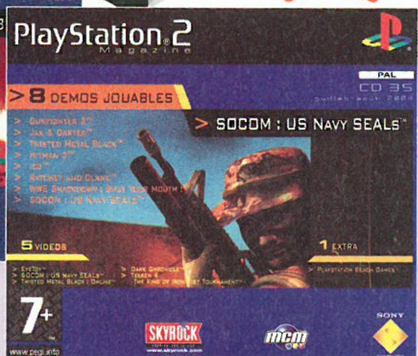









## PROCHAIN NUMÉRO EN KIOSQUE LE 5 SEPTEMBRE

**Machine** Game Boy Advance **Genre** Action-RPG

GAME BOY ADVANCE

# Dragon Ball Z Legacy of Goku II

**Après un premier épisode bien trop moyen, Legacy of Goku revient avec son cortège de nouveautés et de surprises. Le principe est toujours de vous faire revivre la saga, Freezer laissant cette fois la place à Cell et aux cyborgs du Dr Gero...**









*Fidèle à la série, le jeu couvre la période Cell ; un régal pour les fans !*

Comme son prédécesseur, Legacy of Goku II a été traité comme un RPG tout mignon, avec ses personnages SD, ses combats très portés sur l'action et son système de leveling classique. L'histoire débute dans le futur alternatif de Trunks – lorsqu'il est gamin et voit Gohan mourir devant ses yeux – pour se poursuivre ensuite avec son voyage dans le temps, la mort définitive de Freezer, les combats contre les cyborgs, la découverte de Cell et sa destruction... Beaucoup considèrent cette période de la série comme la meilleure, et elle est en effet chargée de nombre d'éléments super tripants, qui ne manqueront pas de donner des frissons nostalgiques aux fans. Voyez d'ailleurs ici la plus grande qualité du jeu : les développeurs ne se sont pas gênés pour être ultra précis, en cernant bien chaque personnage, en reprenant tous les dialogues-clés, en respectant l'univers, l'humour, et surtout en vous faisant revivre de manière très fidèle tous les plus grands moments de la période Cell. La classe !




*En dehors des passages inspirés de la série, des petites quêtes obligatoires ou annexes viennent rallonger la durée de vie.*




### Du neuf et du mieux

Mais LoG II ne s'arrête pas là et propose un gameplay bien plus abouti que son aîné. Le jeu est globalement moins poussif et soûlant, grâce à une foule de nouveaux facteurs comme la possibilité de jouer avec 5 personnages différents (Gohan, Piccolo, Végéta, Trunks et Goku). Chaque point de sauvegarde vous permet de passer de l'un à l'autre quand vous le voulez, sauf de temps en temps, pour des raisons purement scénaristiques (c'est Piccolo qui doit rencontrer Cell en premier, par exemple). L'équilibre du jeu est lui aussi bien plus maîtrisé qu'avant, avec des quêtes directement liées au scénario, entrecoupées d'autres, originales, plus petites et permettant de rallonger la durée de vie. Côté combats, on peut recourir à des attaques au corps à corps, envoyer des boules d'énergie, et bien entendu utiliser les techniques propres à chaque personnage. Tiens, dommage qu'il n'y ait pas de digits vocales, d'ailleurs... Malheureusement, ces phases d'action sont assez lassantes à la longue, d'autant qu'il faudra souvent du leveling pour battre certains boss. Bref, il ne s'agit sûrement pas là d'un grand RPG sur GBA, mais plutôt d'une adaptation de série honorable, qui ravira les fans de DBZ et laissera les autres indifférents.

**Julo**

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Atari |
| Développeur | Webfoot Technologies (États-Unis) |
| Genre | Action-RPG |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de persos jouables | 5 |
| Spécial | Licence DBZ |
| Existe sur | Rien d'autre |

## Notes

**12 Technique**
C'est propre et pas vraiment moche, mais franchement rien d'exceptionnel à signaler.

**13 Esthétique**
Les graphistes n'ont pas fait un travail magnifique, mais ça reste hyper fidèle à la série !

**12 Animation**
Les sprites ne sont pas super bien animés, mais le jeu tourne bien, sans accroc, comme dirait l'autre...

**14 Maniabilité**
Les combats sont assez simplistes et l'on progresse sans maudire la jouabilité. Simple et carré, quoi.

**12 Sons**
L'ambiance sonore est conventionnelle et les musiques banales, pour un jeu d'action.

**14 Durée de vie**
Le soft dispose de 24 niveaux. Maintenant, aurez-vous le courage d'y rejouer une seconde fois ?

**+ Plus**
5 persos jouables.
Très proche du manga.
Beaucoup plus varié que le 1er.

**– Moins**
Techniquement pas au top.
Réservé aux fans de DBZ.

**6/10 Note d'intérêt**

### Plus loin...

*Atari a décidé de bien exploiter sa licence DBZ, puisqu'un autre soft GBA vient d'être annoncé pour la fin de l'année. DBZ : Taiketsu sera un jeu de baston proposant 25 personnages et une multitude de bonus cachés.*

### L'avis de Julo

*Je me suis jeté sur ce nouveau volet, bien décidé à y jouer des heures et à le finir dans tous les sens. C'est comme ça, pas de honte à le dire : pour moi, DBZ est une série culte ! Cela dit, même s'il est bien meilleur que le premier épisode, ce LoG II reste un RPG plutôt moyen. Il faut être fan pour réellement l'apprécier.*

### L'avis d'Angel

*Un Action-RPG mignon, généralement ça m'intéresse autant qu'un match du championnat lituanien. Néanmoins, si ça concerne DBZ, je dis pourquoi pas. LoG II est au final un titre assez moyen aux combats rapidement lassants. Heureusement qu'il reste la licence DBZ !*

Machines **PlayStation 2 & Xbox** Genre **Plate-forme**



# Futurama



**Bien que la série ne soit plus diffusée aux États-Unis, Futurama conserve un noyau de fans assez conséquent. Il n'y a qu'à traîner un peu sur le Net pour s'en rendre compte. Ces derniers seront donc heureux d'apprendre que leur dessin animé fétiche n'a pas été massacré. Hourra…**

## Notes

**Technique** 13
Ça ne tue pas la gueule, mais ce n'est pas moche non plus, moyen quoi !

**Esthétique** 16
La charte graphique imposée par Groening est parfaitement respectée.

**Animation** 13
Une fois de plus ce n'est pas top. Et en plus il y a quelques ralentissements ponctuels. Ouch !

**Maniabilité** 15
La prise en main est quasi immédiate, mais les angles de caméra ont tendance à compliquer la chose.

**Sons** 16
Les doubleurs officiels ont fait du super boulot et les musiques sont plutôt prenantes.

**Durée de vie** 14
On compte plus d'une vingtaine de niveaux qui assurent un challenge intéressant.

**Plus** +
L'humour Futurama.
Classique mais sympa.
Un scénar fidèle à la série.

**Moins** –
Les angles de caméra.
Techniquement assez limité.

**Note d'intérêt** 6/10

### Plus loin…

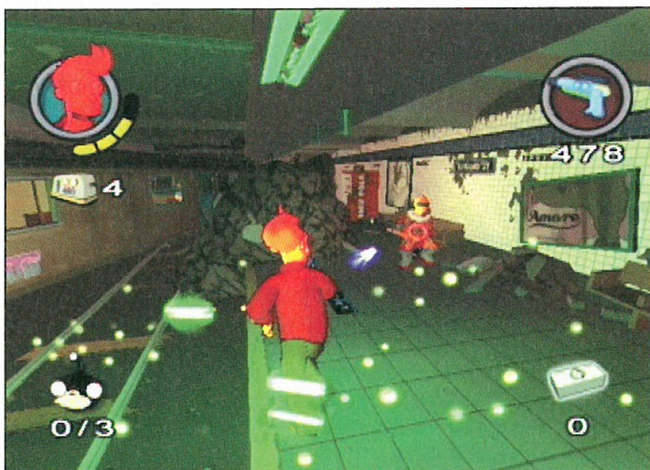
Ceux qui ne connaissent pas la série peuvent toujours se ruer sur les trois premières saisons en DVD qui sont disponibles un peu partout. Notamment dans toutes les bonnes crémeries interstellaires.

Pour la première adaptation en jeu vidéo de *Futurama*, le dessin animé de Maître Groening, on ne peut pas dire que le résultat soit un titre extraordinaire. En tout cas, c'est certainement mieux que tous les titres dédiés aux Simpson que l'on a pu voir passer dernièrement. Il faut dire que pour le coup, l'un des scénaristes officiels de l'équipe a été dépêché pour nous pondre une histoire parfaitement dans l'esprit du cartoon. Mum, une capitaliste sans vergogne devient propriétaire de la moitié de la Terre en faisant l'acquisition de Planet Express, la société de livraison spatiale de nos héros. Son ambition ne s'arrête pas là, puisqu'elle a l'intention de s'emparer de l'univers tout entier. Rien que ça ! La situation est désespérée, et il ne reste plus que toute la troupe pour remédier à la situation.

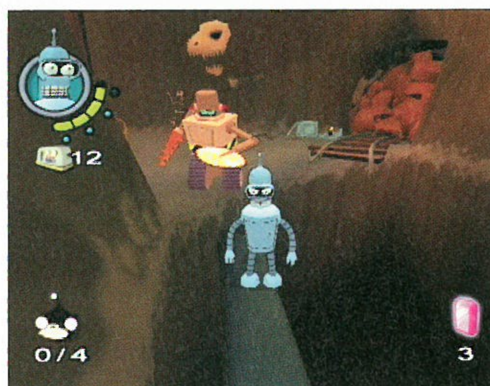
### Bienvenue en l'an 3000

De toute évidence, il s'agit là d'un jeu de plate-forme des plus classiques, aux graphismes relativement moyens. On y dirige alternativement les personnages principaux de la série, à savoir Fry, Bender, Leela et même le docteur Zoïdberg dans un niveau bonus. En fonction de celui qu'on incarne, le gameplay change quelque peu et les niveaux ne se jouent pas de la même manière. Pour Fry, il s'agit essentiellement de shoot, tandis qu'avec Bender, on passe son temps à se bastonner. Enfin, les missions de Leela contiennent pas mal d'énigmes et demandent d'effectuer des sauts de précision, un peu comme dans un Tomb Raider. Si l'originalité n'est pas au rendez-vous, le jeu conserve néanmoins à la perfection l'humour si particulier de la série. Les dialogues sont bien fichus et les cut-scenes, bien que n'atteignant pas la qualité du dessin animé, sont d'assez bonne facture. De plus, les doublages sont assurés par les mêmes acteurs que le cartoon. Bref, les fans seront satisfaits, les autres probablement moins.

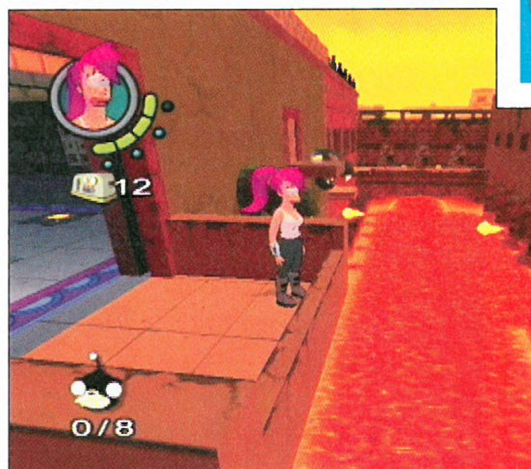
**Angel**




Les niveaux avec Fry sont essentiellement basés sur le shoot.




Bender est le roi du commentaire relou pendant qu'on le dirige. Du grand travail de doublage !




Certains passages demanderont une grande habileté au paddle et de la patience pour supporter les angles de caméra foireux.

### fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | SCi |
| Développeur | UDS (Suède) |
| Genre | Plate-forme |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegarde |
| Nbre de persos jouables | 3 + 1 bonus |
| Spécial | Licence Futurama |
| Existe sur | Rien d'autre |

### L'avis d'Angel

UDS s'en est bien sorti en nous pondant un titre aussi fidèle à la série. Certes, techniquement, c'est assez léger et le gameplay ne propose rien d'original, mais au moins les niveaux sont variés. Les fans seront aux anges, mais les adeptes de la plate-forme feront mieux d'attendre la sortie de Jak II, Ratchet 2 et compagnie.

### L'avis de Julo

Certes, rien ne fait hurler au scandale avec Futurama : le jeu n'est pas trop mal réalisé, plutôt jouable et assez varié. Cela dit, à moins d'être un fan de la série comme cette vieille chauve-souris d'Angel, vous n'y trouverez rien de bien original.

XBOX

# Group S Challenge

**Les jeux de course se suivent et se ressemblent. Souvent insipides, parfois passables et rarement exceptionnels ; on cherche encore la perle rare sur Xbox. Ça ne sera hélas toujours pas le cas cette fois-ci.**

Nouvelle incursion de Capcom dans la course automobile après le décevant Auto Modellista. Le graphisme a changé, mais pas le principe. Les championnats, du groupe C à S, se succèdent, avec pour but ultime de posséder la voiture la plus onéreuse. Tuning et réglages sont, bien entendu, de la partie. Lors des premiers tours de piste, la direction paraît quelque peu « volatile », dans le sens où elle s'emporte facilement. Peut-être du fait d'un roulis important sur bon nombre de voitures (Sega GT avait ce même vice). Il s'agit donc de caresser le stick gauche sans jamais le brusquer. Toutefois, avec un peu d'entraînement, le pilotage ne s'avère pas si désagréable et surprend par quelques subtilités. Les changements d'appuis et les transferts de masses sont même tout à fait convaincants, rendant finalement le jeu plutôt intéressant, avec une bonne courbe d'apprentissage. Force est de constater qu'au fur et à mesure que l'on découvre son véhicule et les circuits, les trajectoires s'affinent, les vitesses de passage augmentent et les courbes sont parfaitement enroulées.

## Du sucre dans l'moteur

Dommage alors que la rage d'une longue liste de défauts étouffe ces petits instants de bonheur. Paradoxalement, Group S est autant réaliste qu'il ne l'est pas… vi vi c'est ballot. On s'offusque des collisions tout bonnement catastrophiques, que ce soit avec les glissières et les trottoirs, ou avec les autres concurrents. Plus rageant encore est cette fichue difficulté - inutile de parler d'I.A. - qui s'adapte à vous : tantôt indulgente lorsque vous êtes à la traîne, tantôt intransigeante lorsque vous faites la course en tête. Collisions hasardeuses et difficulté lunatique font que l'on aimerait parfois être seul en piste. Bizarre de penser ça d'un jeu de course… Par ailleurs, les circuits ne sont pas tous intéressants, la plupart manquant de technicité et surtout d'inspiration. On retiendra quelques virages qui se ferment, une ou deux belles chicanes, quelques courbes rapides, mais c'est bien tout. On oubliera aussi la musique techno-hardcore-trance-garage façon compile spécial tuning, qui apporte certes un peu de punch, mais qu'il vaut mieux être capable de supporter. Entre la pop-rock nippone à la Initial D (certains aiment…) et ça, c'est à se demander sur quel sentier boueux s'engluent toutes les B.O. des jeux de caisses made in Japan. Enfin, ce n'est pas le plus grave. Le frame-rate pourrait être catastrophique… Impardonnable. Et voilà, encore un point qui s'envole. Bref, il faut voir en Group S une tentative à demi réussie d'un Gran Turismo sur Xbox… ou à demi ratée, c'est selon.

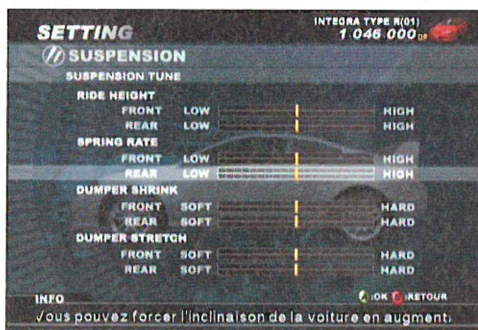
Teckos




*Avec une dizaine de millions de crédits, on commence à jouer dans la cour des grands avec, par exemple, cette NSX.*




*Parmi les 10 pistes proposées (également disponibles en reverse), on retrouve plusieurs déclinaisons du circuit de F1 de Monaco.*




## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Capcom |
| Développeur | Capcom (Japon) |
| Genre | Course |
| Nbre de joueurs | 1 à 2 |
| Niveaux de difficulté | - |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de voitures | 87 |
| Spécial | Catégorie Aero Car en + en Arcade |
| Existe sur | Rien d'autre |

## Notes

**13 Technique**
C'est propre et plutôt fin. Mais bon, on en attend aujourd'hui plus d'un jeu Xbox. Ça manque de pep.

**14 Esthétique**
Il n'y a rien de plus froid que des décors de jeu de course. Quoique, il y a de jolis couchers de soleil et tout…

**7 Animation**
Pas de saccades car le frame-rate est ajusté en conséquence. Mais cette vilaine ruse n'est pas impunie.

**12 Maniabilité**
Difficile de contrôler son véhicule lors des premières parties. Comptez une bonne demi-heure pour vous y faire.

**11 Sons**
Bruitages en demi-teinte (même pas d'effet de réverb' dans les tunnels) et trance-hardcore de bien mauvais goût.

**13 Durée de vie**
Il vous faudra pas mal de temps avant d'obtenir la voiture de vos rêves. En plus, il faut la tuner après…

**+ Plus**
Quelques finesses de pilotage. La zique bien beauf.

**– Moins**
Ralentissements. Collisions mal gérées. 10 circuits seulement.

**6/10 Note d'intérêt**

## Plus loin…

Dans le même genre sur Xbox, on devrait bientôt avoir une version de Project Gotham Racing 2, avec ses voitures qui se déforment, ses polygones qui projettent des ombres sur eux-mêmes et ses musiques qui déchirent !

## L'avis de Teckos

*On peut dire qu'ils auront essayé. Faire du Gran Turismo sur Xbox semble être une utopie. Toujours est-il que Group S Challenge relève le défi avec, pour résultat, un jeu de course modeste, aux apparats légers et aux défauts nombreux, mais avec un pilotage assez sympathique.*

## L'avis de Julo

*Group S Challenge souffre un peu du même syndrome que Sega GT. Bien qu'il soit plus attrayant et jouable que le titre de Sega, il ne reste qu'une pâle copie de la formule Gran Turismo. On peut toujours saluer les efforts fournis pour produire un contenu assez complet, etc., mais question gameplay, ça reste mou et vite lassant. Bof.*

Machine **Game Boy Advance** Genre **RPG**

# Golden Sun The Lost Age




**L'un des tout meilleurs RPG de la GBA revient dans une suite pas vraiment surprenante, mais tout aussi passionnante. Ce nouveau Golden Sun n'est pas affublé d'un joli 2, mais d'un simple sous-titre, et vous allez vite comprendre pourquoi...**

## Notes

**Technique** 16
Le moteur est le même que celui du premier épisode, mais il n'a pas pris une ride !

**Esthétique** 17
Les environnements sont très beaux et très variés, les combats ont la classe.

**Animation** 14
C'est du RPG classique côté mouvements du perso. Animation sans faille.

**Maniabilité** 16
Interface excellente, intuitive et pratique. Certains pourront regretter la relative lenteur des déplacements.

**Sons** 17
Bruitages classiques, mais musiques tout simplement excellentes et toujours appropriées.

**Durée de vie** 17
Comptez une quarantaine d'heures environ pour en venir à bout. Nouveau mode 2 joueurs.

**Plus** +
L'excellent système des Djinns. La réalisation. Long et passionnant.

**Moins** –
Très similaire au premier. Un peu gamin et bourré de dialogues.

**Note d'intérêt** 8/10

### Plus loin...

Camelot a officiellement annoncé qu'il ne travaillait pas sur un troisième épisode de Golden Sun GBA, mais sur un projet GC... On espère quand même bien fort qu'il s'agira d'un premier épisode 128 bits basé sur cette merveilleuse série !

The Lost Age tient en effet plus de l'add-on que de la véritable suite. Comprenez par là qu'il ne propose aucune amélioration d'ordre technique, ou encore que l'interface et le système de jeu sont strictement identiques. En fait, l'histoire reprend tout juste là où elle s'était arrêtée, vous pourrez même utiliser votre vieille sauvegarde (via le câble link ou un système de mot de passe) pour conserver vos personnages, vos pouvoirs et compagnie. Finalement, c'est comme si le jeu de base avait été découpé et que Nintendo nous offrait enfin la deuxième partie ! Doit-on pour autant parler de foutage de gueule et crier au scandale ? Pas vraiment... Pas du tout même !

### Un grand RPG sur une petite portable

Comme le premier opus, The Lost Age vous propose en effet une aventure très longue (cette fois une quarantaine d'heures), toujours passionnante et d'une richesse franchement hallucinante. Le côté un peu gnangnan et les dialogues interminables laissent en effet vite place à un déluge de combats, de passages aventure en ville et de donjons à base de puzzles qui s'enchaînent sans jamais lasser le joueur. Côté technique, la formule n'a pas vieilli pour un sou, avec des environnements très jolis, une carte du monde assez gigantesque et des combats qui en mettent carrément plein la gueule, grâce à un système d'équipement très original. En progressant, vous récupérerez en effet des petits monstres appelés « Djinns », classés en quatre catégories différentes (eau, feu, terre et vent) et permettant, lorsqu'on les équipe et qu'on les mélange à sa façon, d'obtenir des personnages complètement différents. Chaque membre de votre groupe pourra obtenir des pouvoirs variables et changer de classe selon vos bons désirs. À vous de faire preuve d'imagination et d'ingéniosité ! Si vous avez joué et fini le premier opus (ce qui est fortement recommandé pour suivre l'histoire), alors vous serez vite dans le bain pour repartir à l'aventure des heures durant. Golden Sun est loin d'avoir pris de l'âge et ce deuxième volet s'inscrit d'emblée au même niveau que son prédécesseur, à savoir celui de grand RPG sur GBA.

**Julo**



Les emplettes entre chaque donjon... Un grand classique.





Plus vous aurez de Djinns d'une même couleur, plus vos invocations seront impressionnantes !



Cet épisode propose des combats à deux en link.

### fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Nintendo |
| Développeur | Camelot (Japon) |
| Genre | RPG |
| Nbre de joueurs | 1 ou 2 (en link) |
| Niveaux de difficulté | - |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes (3 fichiers) |
| Nbre d'heures de jeu | Une quarantaine |
| Spécial | Reprend la sauvegarde du 1er |
| Existe sur | Rien d'autre |

### L'avis de Julo

J'ai pris mon pied avec ce nouveau Golden Sun, un excellent RPG. Certains lui reprocheront de ressembler comme deux gouttes d'eau au premier opus, mais c'est franchement loin d'être un défaut ! En revanche, si vous ne connaissez pas encore, mieux vaut les faire dans l'ordre, sous peine d'être perdu côté scénario.

### L'avis de Teckos

The Lost Age, ça baboule ! Le début est un peu lent, limite à vous faire tomber dans les bras de Morphée, mais ça s'emballe par la suite. Normal, il faut bien resituer le scénar. De plus, si vous avez terminé le premier, vos sauvegardes pourront resservir !

Machine GameCube    Genre Shoot



# P.N.Ø3

**Les jeux à tendance chorégraphique se multiplient en ce moment. Après Rez et Space Channel 5, Capcom sort lui aussi un titre pseudo-conceptuel. Reste à voir si ça reste marrant à jouer...**

P.N.Ø3 est le type de jeu qui possède un potentiel intéressant. Certes il ne s'agit que d'un shoot assez basique, mais le parti pris esthétique, allié à l'approche musicale et au design de l'héroïne, rend le concept intrigant. Bref, voilà le genre de titre qui, avec un minimum de soin dans sa réalisation, peut donner quelque chose d'original et de rafraîchissant. Le joueur dirige Vanessa Z. Schneider, une mercenaire du futur qui avance de mission en mission le long de couloirs high-tech. Modernité oblige, Vanessa flingue à tout va les divers robots qu'elle croise avec le super laser intégré à sa mimine... Supeeer. Le tout est rythmé par une musique électronique punchy. Une grande partie de l'intérêt du titre réside en fait dans son ambiance et son style si particuliers. L'héroïne n'arrête pas de se trémousser au rythme de la musique et effectue chacun de ses mouvements avec charme et classe. Les premières minutes sont un véritable plaisir pour les yeux. Seul problème : une fois passé la surprise, on s'aperçoit vite que le titre manque franchement de profondeur.




Vanessa est définitivement une poseuse née.




Les boss ont beau être nombreux, ils sont tous super pourris !




L'agilité de Vanessa a de quoi faire saliver beaucoup de mâles...

## Une coquille vide ?

Tout ce que l'on fait ici, c'est avancer en tirant. Pas d'énigmes ni de sauts de précision ; zéro réflexion, nada ! On ne peut pas dire non plus que le système de visée soit subtil, puisqu'il y a un lock automatique des ennemis. Même le scénario est d'une platitude extraordinaire. De plus, le level design est un des pires qu'il m'ait été donné de voir de toute ma vie. Non seulement les salles sont ultra-vides, mais en plus elles reviennent régulièrement... Dès la première mission par exemple, on retrouve déjà trois fois la même salle ! Pour camoufler ce manque total d'imagination, les développeurs nous ont pondu un système d'achat de costumes, chacun d'entre eux possédant des caractéristiques différentes et upgradables. Mais là encore, on en fait vite le tour. Même la durée de vie est médiocre, puisque vous arriverez au bout des 11 missions en un après-midi. À vrai dire, P.N.Ø3 sent très fort le jeu sorti à la va-vite pour combler un trou dans le planning de Capcom. Bref, malgré l'esthétique intéressante et l'originalité du concept de départ, il s'agit d'une belle déception.

**Angel**

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Capcom |
| Développeur | Capcom (Japon) |
| Genre | Shoot |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 2 (+1 à débloquer) |
| Difficulté | Facile |
| Continues | Sauvegarde |
| Nbre de costumes | 9 (+2 à débloquer) |
| Spécial | Dolby Surround |
| Existe sur | Rien d'autre |

## Notes

**13 Technique** — Le level design fait tiep' et les salles sont tristement vides. La honte !

**15 Esthétique** — Le look high-tech de l'héroïne est assez accrocheur, mais le design des robots n'est pas top.

**17 Animation** — Le déhanchement de Vanessa est presque digne de celui d'Ulala.

**16 Maniabilité** — La prise en main est quasiment instantanée.

**16 Sons** — La bande sonore, exclusivement électronique, est assez rythmée pour que l'on entre bien dans le trip.

**6 Durée de vie** — 11 missions trop rapides et la carotte des costumes à débloquer n'est pas assez intéressante.

**+ Plus** — Les poses de Vanessa. La musique.

**− Moins** — Incroyablement répétitif. Le level design de la honte.

**6/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

En terminant les différents niveaux, on récupère de nouveaux costumes tel le Papillon, qui, en plus d'être ultra-sex, est surpuissant. Avec ça, normalement, on est quasiment invincible. Supeeeeer.

## L'avis d'Angel

*Si la première heure de jeu est assez agréable, la répétitivité des missions rend le titre rapidement ennuyeux. Ok, l'héroïne a la classe et ses déhanchements sont dignes d'une gymnaste, mais cela ne suffit pas à rendre un jeu intéressant. En ajoutant à cela une durée de vie scandaleuse, P.N.Ø3 est bon pour le marché de l'occase.*

## L'avis de Gollum

*Dès les premiers screens, l'esthétisme de P.N.Ø3 m'avait tapé dans l'œil. Enfin des environnements futuristes épurés, froids, mais raffinés. J'adore. Un peu comme Dior. Pourtant, une fois le pad en main, désillusion. Répétitive, cruellement courte et finalement lassante, l'aventure ne laisse pas de souvenirs impérissables. Dommage.*

Machine PlayStation 2 Genre Course de F1

# Formula One 2003

**Délais de bouclage et retards en tout genre nous ont empêchés, le mois dernier, de tester ce Formula One 2003 qui, contre toute attente, apporte sa petite pierre à l'édifice de la F1 sur PS2. Ça méritait bien une page de test !**

Quand vous lirez ces lignes, le titre de Sony sera déjà disponible et la campagne de pub qui l'accompagne aura été largement diffusée sur nos ondes hertziennes... Avec pour une fois pas trop de mensonges, ça change. En effet, ce nouvel opus bonifie la série des Formula One, sans toutefois arriver au niveau d'excellence du F1 2002 d'Electronic Arts. Le point fort de ce Formula One 2003 réside dans le fait qu'il possède la licence F1 officielle. Sony a ainsi finalisé un accord qui permet à la firme, et à elle seule, de bénéficier de cette lucrative licence jusqu'en 2007. Qui dit licence officielle dit bien évidemment toutes les écuries, les circuits et les pilotes du championnat actuel. Les nouvelles règles ont bien entendu été incluses.

## Version 2002 en mieux

Afficher les caractéristiques du championnat 2003 avant même que celui-ci ne soit terminé est un sérieux atout commercial. Cette exclusivité fait vibrer nombre d'amateurs de Formule 1. Alors qu'Electronic Arts tente de séduire un peu plus les puristes de la discipline avec son F1 Career Challenge, Sony table une fois de plus sur les néophytes en saupoudrant néanmoins son produit d'un zeste de simulation. On retrouve les modes Arcade, Championnat, Week-end de course, Course personnalisée et Contre la montre, avec la possibilité de régler sa voiture pour plus de performances niveau aérodynamisme et adhérence. Les réglages de châssis, d'ailerons, de freins et de tout autre élément ne sont pas modifiables à l'infini, puisque seulement 3 configurations sont proposées dans la plupart des cas... Un point que les férus de simulation regretteront. Le titre de Sony vise le grand public. Côté conduite, si la sensation de vitesse est bien présente, la tenue de route semble plutôt capricieuse, avec une voiture qui réagit de manière lourde, sans grande finesse et qui part en vrille sans véritable explication. L'autre point faible se cache dans l'I.A. Les autres bolides suivent une trajectoire définie et ne font rien pour nous éviter. Pas de bagarres serrées en perspective ! Les graphismes s'en sortent avec les honneurs, avec la présence d'une météo qui peut être aléatoire, accompagnée de jolies gouttes de pluie et de quelques reflets ici et là sur la piste. Seule la présence d'un faible aliasing sur les bords de circuit vient ternir un peu le tableau. Une réalisation solide, un gameplay qui privilégie l'arcade mais qui n'oublie pas les sensations : ce Formula One 2003 efface les critiques du précédent épisode sans cependant atteindre la qualité du concurrent d'EA. Le titre de Sony constitue une alternative qui devrait satisfaire les rookies de la Formule 1. À chacun sa catégorie !

Karine




Licence officielle oblige, le titre de Sony affiche la totalité des écuries et les nouvelles règles engagées dans le championnat 2003.



Évidemment, il n'est pas question ici de simulation pure et dure... Quoique Barrichello est capable de réaliser de jolies acrobaties.



Pas de grands bouleversements par rapport à la version précédente au niveau des modes de jeu : Arcade, Course personnalisée, Week-end de course, Championnat, Contre la montre et Multijoueur.

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | SCEE |
| Développeur | Studio Liverpool |
| Genre | Course de F1 |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de circuits | 16 |
| Spécial | Compatible Logitech G-Force et Driving Force, Speedster 2 |
| Existe sur | Rien d'autre |

## Notes

**16 Technique** — Pas mal du tout ce petit moteur 3D qui nous affiche une belle distance, sans ralentissements ni clipping.

**15 Esthétique** — Les voitures s'en sortent bien, les graphismes moins, avec un chouïa d'aliasing et des environnements pas assez détaillés.

**17 Animation** — Un gros effort a été fait avec une fluidité qui ne chute pas, même en présence de plusieurs voitures. Bonne sensation de vitesse.

**15 Maniabilité** — Une conduite dominée par l'arcade et un peu rigide. Accès privilégié aux novices !

**12 Sons** — Au secours les commentaires pourris et le bruit du moteur qui couvre les instructions des stands.

**16 Durée de vie** — Si on se tape toutes les séances pré-qualif, qualif, warm up et course des 16 Grands Prix, forcément, ça prend du temps.

**+ Plus** — La sensation de vitesse. La licence officielle. Facile d'accès.

**– Moins** — Pas assez simulation. L'I.A. des concurrents. Conduite rigide.

**7/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

*Fernando Alonso, pilote, à propos du jeu : « Indépendamment du vent qui s'engouffre dans mon casque et la sensation d'être collé au siège, ce jeu est étonnamment précis et il recrée la plupart des impressions que l'on ressent à bord d'une F1 ».*

## L'avis de Karine

*Comme dirait un commentateur sportif, Formula One 2003 a les défauts de ses qualités. Le titre de Sony se veut accessible tout en offrant des réglages qui se voudraient complets. L'équilibre n'a pas encore été trouvé, ce qui n'empêche pas de tester les circuits de la saison en cours en même temps que les pilotes (les vrais).*

## L'avis de Teckos

*Certes ce Formula One 2003 n'est pas la meilleure simulation de F1 sur PS2. Pourtant, j'y trouve un challenge et un pilotage bien plus intéressants que ceux proposés par F1 Career Challenge, le concurrent le plus direct. Et puis pouvoir profiter des nouvelles réglementations et des nouveaux tracés, c'est la classe !*

Machine PlayStation 2 Genre Action

# Chaos Legion

**Instauré par Koei avec Dynasty Warriors, le principe de « beat'em all massif » fait des émules... Jaloux du succès de son voisin, Capcom a décidé de s'y mettre lui aussi, mais en exploitant de son côté un univers gothique que le comte Davila ne renierait pas !**

## Notes

**Technique** 14
C'est très beau à regarder, ca tourne bien, mais les niveaux sont riquiqui et la distance d'affichage fait tiep'.

**Esthétique** 17
Chaos Legion a trop la classe, avec son univers gothique, son côté mystique et son héros charismatique.

**Animation** 17
Parfois des dizaines d'ennemis à l'écran et pas la moindre chute de frame-rate ! Chapeau !

**Maniabilité** 16
On pourfend du monstre par paquets de dix sans anicroche. Bourrin et turbo efficace !

**Sons** 12
Bruitages plutôt efficaces et musiques très moyennes, qui ne marquent pas.

**Durée de vie** 11
Le gameplay est très répétitif et le jeu pas très long. Les accros le recommenceront bien pour les XP, mais bon...

**Plus** +
Défoulant !
Le système de XP et de Legion.
Esthétiquement très réussi.

**Moins** –
Ultra répétitif !
Niveaux réduits, distance d'affichage limitée.

**Note d'intérêt** 7/10

### Plus loin...

Chaos Legion est l'adaptation vidéoludique d'un manga publié dans les pages de Dragon Magazine. Ce n'est certes pas la série la plus en vogue du moment, mais son atmosphère collait pile-poil avec les projets de Capcom...

Ainsi, comme dans le hit interplanétaire de Koei, la formule Chaos Legion est très simple. Il s'agit de tuer tous les monstres qui se trouvent autour de vous, pour pouvoir progressivement ouvrir les portes qui bloquent votre avancée et ainsi terminer le niveau. Difficile de faire plus basique, plus old school. Cela dit, la réalisation et la jouabilité ultra soignées ont tout de même le mérite de rendre ces phases de jeu hyper « défoulantes » et agréables. Presque jubilatoires ! Bon, on n'arrive pas au niveau d'extase d'un Devil May Cry, mais on s'éclate bien quand même. Tiens, à propos de lui, sachez qu'on trouve également ici une esthétique gothique et mystique franchement réussie, une ambiance toute particulière, qui enrobe le jeu d'une aura assez puissante. Le héros n'a pas autant de classe que Dante, mais il s'en sort tout de même super bien !




Chaque Legion vous octroie des pouvoirs différents, qui augmentent en puissance et se diversifient en montant de level.

### Devil May Cry rencontre Dynasty Warriors

Malgré la relative simplicité de la jouabilité, « j'avance - je frappe », quelques éléments relançant l'intérêt ont bien entendu été intégrés au cœur du gameplay : les Legions. Il s'agit de guerriers puissants, que vous pouvez invoquer à tout moment pour vous épauler, si votre jauge de « Soul » (qui est également leur jauge de vie) est assez remplie. Il est possible d'équiper deux Legions sur votre perso avant de vous lancer dans un niveau, mais il en existe six différentes (plus une ultime), avec bien sûr chacune leurs spécialités. Certaines sont efficaces contre les monstres de chair, d'autres contre les métalliques, d'autres encore vous protègent des assauts ennemis ou vous permettent d'utiliser des bombes, etc. De plus, chacune octroie des pouvoirs spécifiques à votre personnage (attaques dévastatrices, capacités spéciales), tandis qu'il sera possible durant chaque intermission d'utiliser vos points d'expérience, acquis au combat, pour les faire évoluer. Ainsi, le nombre de Legions autour de vous pourra grimper jusqu'à 6, alors que de nouveaux pouvoirs de plus en plus puissants seront progressivement disponibles. Bref, les scènes de baston deviennent plus variées et intéressantes qu'il n'y paraît de prime abord, et je dois même avouer m'être sincèrement bien amusé. L'action est intense, violente et très stylisée. L'atmosphère gothique et le scénario soutenu par quelques cinématiques enrobent le tout d'une touche franchement réussie. Les fans d'action pure seront forcément aux anges. Les autres, qui ne comprennent toujours pas le succès de ce « nouveau » genre à la mode, peuvent évidemment passer leur chemin.

**Julo**




De l'action non-stop, des effets spéciaux et des monstres de partout... C'est bourrin, mais tout de même vachement défoulant !

### fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Capcom |
| Développeur | Capcom (Japon) |
| Genre | Action |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Variable |
| Continues | Sauvegardes (233 Kb) |
| Nbre de persos jouables | 2 |
| Spécial | Option 60 Hz |
| Existe sur | Rien d'autre |

### L'avis de Julo

CL ne propose pas une formule aussi jubilatoire que Devil May Cry, mais les fans d'action massive s'y retrouveront quand même. Le genre veut que ca finisse par lasser, mais le système de Legion, de leveling et de compétences, relance l'intérêt. Je me suis surpris à le trouver certes répétitif, mais surtout très amusant !

### L'avis de Gollum

Quelle classe ce Chaos Legion, tant les héros évoluent avec une vraie « poseur attitoude » et les créatures disposent d'un design furieusement recherché. En revanche, il faut aimer le bourrinage, celui du genre ultra incessant. Il manque donc une scénarisation plus étoffée pour le rendre indispensable.

# Toutes les sorties européennes

**_Un bon mois pour nos amis les Zappings, qui se retrouvent en grand nombre sur ces cinq pages de tests vite vus, mais, en revanche, sans concession ! Du jeu bien nase en veux-tu, en voilà, des ratés, des presque réussis, il y en a même un ou deux qui sont bons. Non mais je rêve, où ça nous mène la folie des hommes... Tiens, d'ailleurs, et si on faisait la moyenne ? Allez... 27 jeux pour un total de 143 points... Ça nous fait une belle moyenne de 5,3 sur 10 ! Pas mal, les petits ! Bon allez, on va vous laisser, il est tard et il fait 55 dégrés à la rédac, il est grand temps de filer se rafraîchir le gosier. Non mais attends !_**

## Aliens versus Predator Extinction








Annoncé comme un RTS, Extinction rappelle immanquablement, par ses trois races, le désormais mythique Starcraft. Ça s'annonce plutôt bien. Hélas, de Starcraft, ce titre n'a ni la classe ni la profondeur. Graphismes moches, animations ridicules, pathfinding truffé de ratés et réalisation médiocre. Côté gameplay, le faible nombre d'unités autorisées ne permet pas de mettre en place de réelles tactiques. Impossible même de parler de « micro gestion », puisqu'il n'est pas permis de maintenir ses petits gars en formation. C'est à se demander si ce n'est pas un jeu d'action... Au final, AvP se cherche, car du genre stratégie il n'en montre pas l'intelligence, et de l'action il n'en procure pas l'excitation.

**Teckos**

**4** — *Éditeur* : **Fox Interactive** — *Machines* : **PlayStation 2 et Xbox**

## ATV Offroad Fury 2



ATV 2 est un mauvais soft ou je ne m'appelle pas Plume ! Pourtant, le quad est un sport plutôt fun dans la vraie vie, mais en retranscrire les sensations dans un jeu vidéo a l'air décidément bien difficile... Non seulement il se permet d'avoir une distance d'affichage réduite, d'être vide et aliasé, mais en plus il se démarque par un gameplay hyper simpliste. Le nombre de participants simultanément est en outre lamentable. Aucune technique n'est requise : juste rester appuyé sur les gaz. Ah bravo, quelle technicité ! Pour couronner le tout, les temps de chargement sont gravement lourds. À croire qu'ils le font exprès ! Économisez ou payez-vous un vrai quad, ça vaudra mieux !

**Plume**




**4** — *Éditeur* : **THQ** — *Machine* : **PlayStation 2**

**ATV Offroad Fury 2**

## Beach Volleyball Summer Heat







Réaliser un jeu de beach volley complet et fun est une entreprise qui, décidément, paraît difficile à surmonter. Le jeu d'Acclaim s'approche néanmoins du statut de bon jeu du genre. Notamment grâce à une réalisation assez bonne - les volleyeuses sont plutôt bien modélisées - et à des idées sympas comme des mini-jeux et des compétitions à gogo. Regroupant des titres de Pink ou de Kylie Minogue, la bande-son est également particulièrement réussie. Seulement voilà, niveau gameplay, c'est pas vraiment ça... Les tactiques de jeu sont limitées et l'action est molle, aussi bien seul qu'avec des amis. Du coup, on s'ennuie vite et c'est bien dommage.

**Plume**

**6** — *Éditeur* : **Acclaim** — *Machine* : **PlayStation 2**

**Beach Volleyball Summer Heat**

# Braquage à l'italienne



Encore une licence de film de bagnoles à grand spectacle. Rien qu'avec cette formule, vous devriez comprendre le fin mot de ce zapping. Car encore une fois, tout l'argent est parti dans l'achat des droits et ça se ressent. Je ne clame pas ça parce que les décors sont sommaires, les voitures pas super bien modélisées et les sons irritants. Simplement, la foultitude de modes de jeu ne rattrape pas un gameplay obsolète. La seule motivation réside dans les bonus tirés du film... C'est maigre et ça ne justifie pas l'achat d'un jeu de course de savonnettes. Mais si vous avez adoré le film et que vous êtes un grand bourgeois...

**Plume**




4 — **Éditeur : Eidos** — **Machine : PlayStation 2**

# Die Hard Vendetta



Si Die Hard : Vendetta n'était déjà pas top sur GC, sur PS2 c'est carrément la cata ! Le jeu conserve son aspect FPS médiocre et sans originalité, mais cette fois il est en plus accompagné de graphismes au ras des pâquerettes et d'animations péraves. À part quelques idées plutôt sympas - comme la possibilité de prendre un soldat en otage - on ne retiendra rien de cette adaptation. D'ailleurs, il paraîtrait même que le titre a eu du mal à obtenir l' « approval » de Sony... Perso, ça ne m'étonnerait pas trop ! Bref, passez votre chemin et préférez n'importe quel autre FPS déjà sorti. Pour le coup, même John McLane n'a pas été capable de sauver un titre aussi nase.

**Angel**

3 — **Éditeur : Vivendi Universal Games** — **Machine : PlayStation 2**

# Hamtaro Ham-Ham Heartbreak

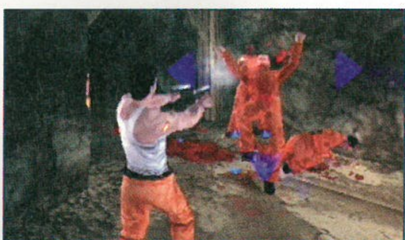
Ce n'est pas parce que les héros de Hamtaro sont de charmants hamsters que ce titre ne se destine qu'aux filles. Certes, on apprend à parler un vocabulaire enfantin et on réconcilie les couples un peu fâchés pour augmenter son « chabada », sa jauge d'amour, mais ce n'est pas une raison... Le gameplay regorge de petites idées mignonnes tout plein et de quêtes super débiles que seul un esprit nippon est capable d'inventer. On récolte aussi des graines de tournesols que l'on échange contre des accessoires pour habiller son hamster, le prendre en photo et en faire son nouvel écran de jeu. Enrobé de graphismes hauts en couleur et d'animations craquantes, ce titre bénéficie également d'une traduction française très humoristique et d'une durée de vie conséquente.

**Karine**



7 — **Éditeur : Nintendo** — **Machine : Game Boy Advance**

# Dead To Rights





Electronic Arts a eu la bonne idée de proposer aux possesseurs de PS2 une adaptation de Dead To Rights, un jeu d'action Xbox qui a su surprendre son monde il y a quelques mois... Le résultat est hyper décevant d'un point de vue visuel, avec des personnages tout moches et des décors affreux, qui se payent en plus le luxe d'aliaser à mort. Bref, ça sent l'adaptation vite faite pour profiter d'un filon... Cela dit, dans le fond, la formule instaurée par Namco reste toujours un divertissement de grande qualité, mélangeant tous types de scènes d'action, de mini-jeux et d'idées de gameplay carrément lumineuses. En tout cas, si vous aimez l'action et que vous êtes prêt à faire quelques concessions sur le plan graphique, voilà de quoi vous amuser un bon petit moment.

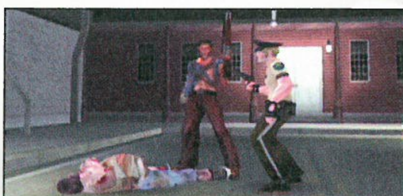
**Julo**

7 — **Éditeur : Namco** — **Machine : PlayStation 2**

# Evil Dead A Fistful of Boomstick

Les trois films *Evil Dead* sont géniaux et, pourtant, les adaptations en jeu sont toujours « daubesques » ! A Fistful of tiépi ne changera pas la donne. La maniabilité est complètement pérave et les angles de caméra rendent fou. Quant aux combats, c'est totalement nase : on passe son temps à appuyer sur un bouton sans aucune stratégie nécessaire. Je ne vous parle même pas des énigmes, c'est trop ridicule. Il faut savoir aussi que le titre est entièrement en anglais. Et oui, zéro localisation ! Enfin bon, heureusement qu'il lui reste une scène d'intro plutôt sympa et un scénario de départ intéressant. À part ça, la galette doit aller à la poubelle et nulle part ailleurs.

**Angel**



2 — **Éditeur : THQ** — **Machines : PlayStation 2 et Xbox**

# Kirby Nightmare in Dreamland





Rond comme un ballon et puis jaune... Ah non, rien à voir ! Quoique Pac Man et Kirby ont ce même point commun, celui d'avoir un appétit vorace démesuré. C'est que le petit marshmallow rose avale tous les ennemis qui passent devant sa gueule. Et en les digérant, il s'octroie même leur pouvoir ! Il y a ainsi au total une vingtaine de transformations donnant à Kirby autant de possibilités d'attaque. En résulte un bon jeu de plate-forme, dans la lignée des précédents Kirby, à la fois ingénieux et distrayant. Les stages bonus, des mini-jeux, sont tout aussi originaux et réussis. Quant à la réalisation, c'est l'un des points forts de cette cartouche avec un graphisme mignon, propre et coloré.

**Teckos**

7 — **Éditeur : Nintendo** — **Machine : Game Boy Advance**



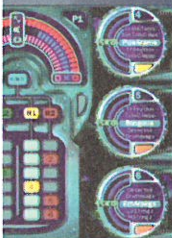

Dead To Rights

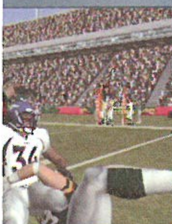


Die Hard : Vendetta



Hamtaro Ham-Ham Heartbreak


Music 3000


Madden NFL 2004


Midnight Club II

## La Grande Évasion

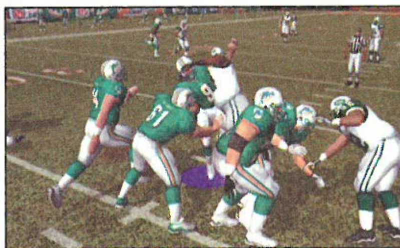

En ce moment, on dirait que c'est la grande mode chez Eidos de sortir des jeux pas finis. Après un pénible Tomb Raider, c'est au tour de cette Grande Évasion de nous faire souffrir. Réalisation poussive, déplacements approximatifs et I.A. des ennemis pas au point transforment l'échappée belle en véritable épreuve de force. Durant la Seconde Guerre mondiale, vous incarnez quatre personnages différents et devez vous enfuir de divers lieux verrouillés par des garnisons allemandes. L'interface oblige à sélectionner un item à la fois, ce qui rend impossible, par exemple, de changer d'arme et d'utiliser un kit de santé. Les objectifs sont ultra décortiqués, ainsi que les lieux à visiter. Steve McQueen doit se retourner dans sa tombe.

**Karine**



**4** Éditeur : **Eidos Interactive** Machine : **PlayStation 2**

## Madden NFL 2004






Electronic Arts sait faire plaisir à ses fans. Voilà donc la dernière version en date de la simulation ultime de « foutcheball » américain. La question cruciale étant de savoir si ça vaut le coup de se la procurer une nouvelle fois... La grosse innovation : un mode management ultra complet où l'on peut aller jusqu'à choisir la bouffe de ses joueurs ! On gère également sa dream team avec à disposition les joueurs officiels et l'on s'offre même le luxe de construire son stade idéal. Les animations sont toujours aussi appréciables, avec des zooms possibles comprenant tous les angles souhaités. En clair, c'est la version 2003 en un peu mieux. Une simulation qui donne envie de jouer au foot américain !

**Karine**

**9** Éditeur : **EA Sports** Machines : **Xbox, PS2 et GC**

## Midnight Club II


Sorti depuis mai dernier sur PS2, Midnight Club II s'attaque désormais à la Xbox. La formule est toujours très fun, avec des courses urbaines dans L.A., Paname et Tokyo qui deviennent de plus en plus speeds et difficiles à mesure que vous débloquez les véhicules cachés (dont des motos, nouveauté majeure ici). Plutôt bien réalisé, propre et franchement complet grâce à son mode de jeu online (avec course de checkpoint, détonation ou capture de drapeau) et à la possibilité de créer ses propres courses (utilisables online, justement), ce jeu de course 100 % arcade a de bons moments à offrir aux amateurs de Midtown Madness-like. Cela dit, le gameplay reste assez basique et s'essouffle donc rapidement. C'est sûrement le genre qui veut ça... Un peu plus d'idées et d'originalité ne lui auraient pas fait de mal, tiens.

**Julo**



**7** Éditeur : **Take 2 Interactive** Machine : **Xbox**

## Mace Griffin Bounty Hunter


Un FPS avec des phases de dogfight dans l'espace pour se détendre entre deux headshots, voilà un principe rafraîchissant, hélas mal exploité par Mace Griffin. Pourtant la réalisation est plus que correcte, même si l'ensemble reste plutôt sombre et anguleux. Mais le jeu est irrémédiablement pâteux et laborieux. Les séquences en vaisseau - hyper difficiles à cause d'un système de ciblage archaïque - cassent pourtant bien le rythme répétitif. De la même manière, les longs chargements toutes les dix minutes s'en sortent très bien, et cassent même autre chose que le rythme. La durée de vie en solo est assez grande contrairement au multijoueur, absent. De toute façon, ce jeu s'adresse aux gens qui n'ont pas d'amis...

**Plume**



**5** Éditeur : **Vivendi Universal Games** Machine : **Xbox**

## Megaman Network Transmission



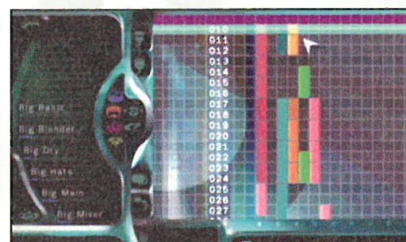


Doté d'une partie aventure somme toute limitée, le soft ne parvient pas à accrocher lors des phases principales, et ce pour plusieurs raisons... D'abord, c'est incroyablement moche et vide. La console de Nintendo en a pourtant dans le ventre, mais bon. Ensuite, le gameplay est d'une rigidité exemplaire, tout comme le héros. La customisation de ce dernier à l'aide de « chips » (les processeurs, pas les tranches de patates) est une idée mal exploitée puisqu'une part de hasard la régit. Face aux boss, c'est problématique et on se retrouve très vite décédé. Néanmoins, l'esprit qui fait le succès de la série est présent et les plus jeunes devraient l'apprécier...

**Plume**

**5** Éditeur : **Capcom** Machine : **GameCube**

## Music 3000



Comme ses prédécesseurs, Music 3000 s'adresse à un public de connaisseurs. Un véritable petit studio d'enregistrement disponible via la PS2 dans son salon, qui dit mieux ? Même les professionnels y trouvent leur compte ! On pioche parmi 10 000 samples et 1400 riffs pour composer sa mélodie, on peut même utiliser un CD perso pour sampler quelques passages. Music 3000 offre une impressionnante panoplie de sons en tout genre. Doté d'une interface assez simple mais néanmoins complète, ce véritable petit bijou « musico-numérique » permet de se la jouer DJ en scratchant virtuellement. La grosse innovation de ce cru 2003 est la possibilité de brancher un micro sur le port USB et d'écouter sa voix se transformer en notes de musique.

**Karine**

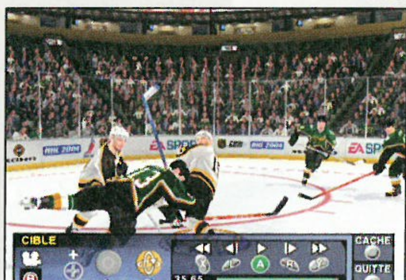
**8** Éditeur : **Big Ben Interactive** Machine : **PlayStation 2**

# NHL 2004




Quoi de neuf cette année dans le hockey virtuel ? Encore une fois, pas de révolution, mais des petits plus. Un mode « destiny » a notamment fait son apparition. Il s'agira de mettre la casquette de manager, le temps d'une saison, et d'emmener son équipe à la victoire. Les plus grandes équipes européennes ont été intégrées, histoire de varier un peu. Les trois versions sont assez identiques, si ce n'est la version PS2, un poil en deçà de ses concurrentes, mais ça déchire déjà pas mal. Les animations et les graphismes servent donc un jeu fun et pour le moins rythmé, mais qui peine à renouveler son gameplay au fil des ans. En tout cas, que l'on soit ou non mordu de la discipline, il y a de grandes chances d'accrocher !

**Plume**




7 — *Éditeur* : **EA Sports**
*Machines* : **PS2, Xbox et GC**

# Pirates des Caraïbes






Profitant de la licence du film dans lequel Johnny Depp se la donne grave, Pirates des Caraïbes est plus qu'agréable. Il vous sera possible de marchander, de recruter votre équipage, de naviguer où bon vous semble et d'aborder les vaisseaux relous sans forcément suivre le scénario. Autant dire que pour la profondeur et la liberté d'action, ça assure un max. Assez bonne durant les phases en mer, la réalisation est, en revanche, tout juste moyenne lorsqu'on pose le pied à terre ; seul le rendu de l'eau reste magnifique. Les bonshommes sont raides comme des piquets et les combats au sabre s'avèrent brouillons. Pour finir le sabordage, l'interface est lourdingue et l'ergonomie pas optimale, rendant le jeu difficile d'accès et rebutant dès les premières minutes. Avec un peu plus de boulot sur ce point, le jeu aurait été simplement excellent…

**Plume**

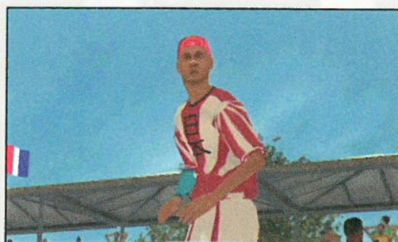
6 — *Éditeur* : **Ubi Soft**
*Machine* : **Xbox**

# Pro Beach Soccer



Attention, chef-d'œuvre ! Enfin, j'me comprends… Si vous êtes fan de cette discipline hyper tendance, qui réunit de bons vieux joueurs comme les frères Cantona ou Jairzinho, alors passez votre chemin ! Déjà que le jeu n'atteint pas des sommets en termes de réalisation, question gameplay, rythme et fun on se retrouve vite dix pieds sous terre. Les actions s'enchaînent à la vitesse d'une mamie en déambulateur, ce qui est un comble pour un sport aussi rapide. Les gestes sont hyper limités et, pour parachever la grande parade du n'importe quoi, les chargements sont aussi longs que la préparation d'un bon café. S'amuser avec ce soft relève de l'exploit et c'est peu de le dire. Hop, à la trappe !

**Plume**



3 — *Éditeur* : **Wanadoo**
*Machine* : **PlayStation 2**

# Outlaw Golf



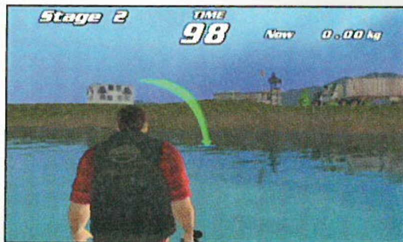
Outlaw Golf reste identique en tous points à la version Xbox. On retrouve le même jeu de golf atypique dans lequel la précision des coups dépend du niveau de classe du golfeur. Imaginez une sorte de jeu de golf gangsta', dans lequel on pourrait tabasser son caddie pour passer ses nerfs avant de reprendre la partie de manière plus relax ! Sur le papier, c'est effectivement rigolo, mais dans le fond on se lasse très rapidement de ce titre, qui n'offre que peu de profondeur de jeu. Graphiquement, c'est également assez pauvre, et la maniabilité laisse tout de même à désirer. Reste que certains parcours sont bien construits. C'est déjà ça hein…

**Angel**




5 — *Éditeur* : **TDK**
*Machine* : **GameCube**

# Pro Cast Fishing







J'adore les jeux de pêche et pourtant celui-là est bien pourri. Je suis d'accord, ce genre de titre est rarement très intéressant, mais là, même les fans le trouveront très léger. Le système de moulinage est très perfectible, les modes de jeu inintéressants et, surtout, les poissons sont encore plus bêtes que la normale, l'hallu' ! Niveau options, ce n'est pas top non plus. « Graphisquement pas pourri », on retrouve néanmoins des bugs de collision scandaleux, du genre l'hameçon qui traverse la poiscaille. Que l'on joue en simulation ou en arcade, le résultat est le même : on s'ennuie ferme. Bon sang, on ne fera décidément jamais mieux que Fisherman's Bait 3 sur PSone !

**Angel**

4 — *Éditeur* : **Capcom**
*Machine* : **Xbox**

# Return to Castle Wolfenstein Operation Resurrection



Dieu que ce Wolfenstein est loin d'être convaincant ! Avec ses graphismes tout scintillants à en perdre 1/20 de son acuité visuelle par heure de jeu, une allure générale tendant vers le cubisme, ses sons étrangement fidèles, puisque de la qualité d'un vieux transistor d'époque, son gameplay bourrin et sans finesse ainsi que son absence de mode multijoueur (présent sur la version Xbox), on oublie ses bons côtés. Car il est maniable, long et l'I.A. n'est pas dégueu. On préfèrera se replonger dans le dernier Medal of Honor.

**Plume**



5 — *Éditeur* : **Activision**
*Machine* : **PlayStation 2**

*Return to Castle Wolfenstein : Operation Resurrection*

*Pirates of the Caribbean*

*Outlaw Golf*

*Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres*

*Twisted Metal : Black Online*

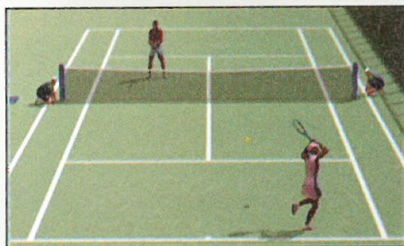
*Tour de France : Centenary Edition*

## Roland Garros 2003




On prend les mêmes et on recommence. Identique en tous points à la version PS2, RG 2003 n'est pas plus attirant sur Xbox. Les quatre joueurs réels sont assez mal modélisés et les autres tout juste moyens. L'animation s'avère risible et digne de celle d'un pantin, avec des mouvements complètement hachés. L'I.A. est catastrophique lors des doubles, avec des placements parfois bien étranges, tandis que la balle démontre une physique carrément lunaire. Les modes sont nombreux, le jeu est facile à prendre en main, mais on peste souvent à cause d'un mauvais réglage des collisions. Bref, à part si vous collectionnez les Roland Garros, je ne vois pas pourquoi celui-ci vous intéresserait.

**Plume**



**4** — Éditeur : Wanadoo — Machine : Xbox

## SX Superstar









Je ne comprends pas pourquoi il y a tant de jeux de cross en ce moment. Comme si on aimait ça, en Europe. Enfin bon, moi ce que j'en dis, hein... SX Superstar est donc un soft de bécane plutôt pas mal fichu. Graphiquement, ça se tient et les animations sont « farpaitement » fluides. On remarque surtout un mode Carrière marrant, qui permet de voir l'évolution de la déco de la pièce ou encore celle de la tronche de la petite copine (dont la photo traîne dans un coin), en fonction de la surpuissance de son perso. À part ça, il y a un système tricks classicos et trois types de courses : indoor, outdoor et un troisième avec des circuits plus ouverts (donc forcément plus sympas). Mais bon, au final, ça ne va pas chercher bien loin tout ça.

**Angel**

**5** — Éditeur : Acclaim — Machines : PlayStation 2 et Xbox

## Tour de France Centenary Edition



Tous les étés, j'adore regarder les cyclistes enchaîner les kilomètres, chez moi, pépère, sur la terrasse, un verre à la main que je déguste avec nonchalance. Enfin bref, ce deuxième volet de Tour de France est toujours relativement pointu, mais pas trop. C'est-à-dire qu'il est indispensable de gérer les étapes et tenter des échappées au moment opportun. De même, il est nécessaire de profiter de l'aspiration de vos rivaux sous peine de vous fatiguer. Si le gameplay est plutôt bon, on regrette pourtant que le niveau technique soit si moyen. Heureusement, on retrouve toutes les étapes du Tour (enfin, les derniers kilomètres) et les équipes officielles. Bref, un jeu à réserver aux fans de la petite reine et du bob Ricard.

**Angel**



**6** — Éditeur : Konami — Machine : PlayStation 2

## Starsky & Hutch




Difficile de trouver des arguments convaincants pour cette version Xbox. On peut jouer à deux en coopération, l'un s'occupant de la conduite et l'autre du tir. Les missions s'enchaînent dans l'indifférence générale, et vas-y que je shoote tout ce qui se met en travers de mon chemin et que je poursuis les malfrats dans les rues de Bay City, cette dernière devenant vite familière puisqu'on y passe le plus clair de son temps. Seul le générique de la série parvient à nous faire rire cinq minutes, avant de nous taper sur le système. En résumé, c'est répétitif, donc lassant, avec en plus une intrigue à deux euros. On ne retrouve même pas les voix françaises de la série, pourtant utilisées dans la pub radio accompagnant la sortie du jeu...

**Karine**



**5** — Éditeur : Vivendi Universal Games — Machine : Xbox

## Tomb Raider L'Ange des Ténèbres





Comme la plupart des femmes, Lara ne se laisse pas aisément approcher. Après avoir cultivé le mystère avec une version gorgée de bugs, elle aura fini par se dévoiler sous un jour moins lugubre. Eidos et Core Design ont en effet œuvré pour offrir une version « commerce » bien plus décente que celle que nous avions précédemment testée. Cela ne bouleversera toutefois pas grand-chose. L'histoire, intéressante, reste donc toujours gangrenée par une jouabilité d'une irritante rigidité et des errements de game design. Envoûtante, Lara propose une aventure certes haletante, mais au charme terni par les imperfections...

**Gollum**

**6** — Éditeur : Eidos — Machine : PlayStation 2

## Twisted Metal Black Online



Cette nouvelle édition de Twisted Metal : Black est exclusivement réservée à ceux d'entre vous qui se sont payé le kit broadband pour jouer Online. Vous ne trouverez en effet pas ici le moindre mode qui permette de jouer tranquille dans son coin comme un autiste ! Côté graphismes ou côté gameplay, rien n'a vraiment évolué. Bref, il s'agit toujours du même jeu de caisses réglé comme un FPS, sauf qu'on se blaste cette fois la gueule Online contre d'autres adversaires humains. On s'amuse un certain temps à se courser dans les différentes maps en se balançant des missiles, d'autant qu'on ne relève que très peu de problèmes de lag, mais le challenge est profondément lassant sur la longueur, comme ce fut le cas avec la version offline. Pas de quoi lâcher SOCOM...

**Julo**

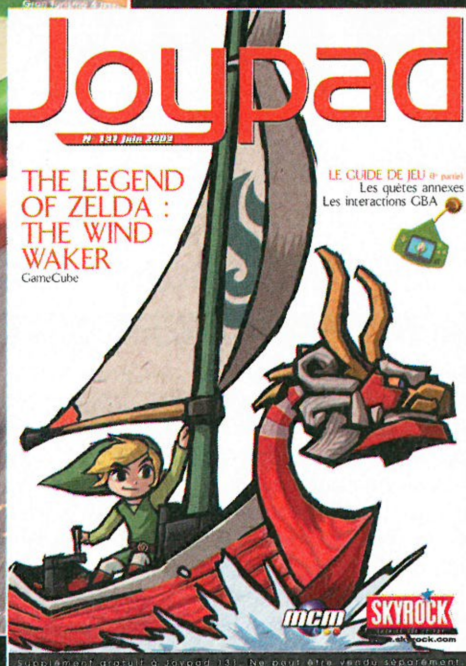


**5** — Éditeur : Sony C.E.E. — Machine : PlayStation 2

# ABONNEZ-VOUS




## Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois




## + son booklet

# 1 an (11 n^os) = 39,90 €

## au lieu de ~~60,50 €~~* soit 34 % de réduction

## BULLETIN D'ABONNEMENT

**À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9**

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50 €~~*, soit 20,60 € d'économie !**

JP47

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : ______

Ville : ____________________

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ____________________

Téléphone : __ __ __ __ __

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire

❑ CB n° ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Offre valable jusqu'au 31 décembre 2003 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27),

Les jeux PC

par Cafeine et Julo

Je pourrais être tranquillement en train de jouer à Kotor, sur ma Xbox poussiéreuse, mais non. Il est tard, il fait chaud, très chaud, et je vais écrire la rubrique « Côté PC » pour épauler mon Julo préféré. On est comme ça chez *Joy(stick)(pad)*, on ne laisse pas des potes en galère. Et ça me fera une bonne excuse pour lui taxer F-Zero GX...

# TÉLEX

## Tactical RPG Slave

La grosse surprise du mois sur PC s'appelle Silent Storm. Développé par les Russes de chez Nival, ce RPG tactique en 3D au tour par tour est ultra prenant, pour peu qu'on ne soit pas allergique à la période couvrant la Seconde Guerre mondiale. Ça confirme au passage la déferlante de jeux de qualité en provenance des pays de l'Est. Du sang neuf, c'est toujours bon à prendre, comme disait ce vampire gothique de RaHaN.

## Target Acquired !

Quand vous lirez ces lignes, un des mods les plus attendus pour Quake 3 devrait être disponible. Urban Terror 3.0 permet de jouer aux vilains terroristes contre les gentils flics, avec un tas d'armes très efficaces pour imposer son point de vue. Totalement gratuit, ce jeu nécessite une clé Quake 3 valide pour jouer sur Internet. Si vous tentez l'aventure, on se croisera sûrement ! À télécharger sur **www.urbanterror.net**.

# Les jeux PC du mois

## PLANETSIDE
## Le FPS massivement surpuissant !

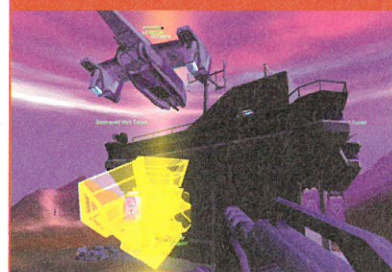
**Éditeur : Sony Online Entertainment • Genre : MMOFPS • Prix : environ 50 €**

Pourquoi les univers persistants et massivement multijoueurs seraient-ils réservés aux RPG ? Dans le domaine, il faudrait penser un peu aux bourrins, qui préfèrent se fragger la tronche plutôt que de gagner deux points de XP après avoir tué 350 lapins dans une forêt toute moche ! Bref, c'est précisément là que Sony Online intervient : son concept inédit porte le nom de PlanetSide et il s'agit du premier MMOFPS (FPS Online Massivement Multijoueur)... Balancé sur une planète composée de 12 continents, le joueur choisit son camp parmi trois armées (en gros, les rouges, les mauves ou les bleus) et se lance dans une vaste guerre sans fin. Le principe de jeu est assez simple : il s'agit de se regrouper pour former des squads de 10 soldats et attaquer les bases contrôlées par l'ennemi. Il faut s'infiltrer, puis pirater l'ordinateur central pour s'octroyer le contrôle de la base. Il est clairement conseillé de se regrouper le plus possible, pour être en nombre suffisant et mener à bien les assauts, mais il faudra surtout tenir compte des spécialités de chacun pour effectuer un bon travail d'équipe. En effet, en gagnant des points d'expérience, vous pourrez acheter des licences visant à améliorer et diversifier votre équipement, mais surtout à vous spécialiser dans un domaine comme le piratage, les soins médicaux ou le pilotage de véhicules. Oui, car bien évidemment, les continents sont supra gigantesques et vous pourrez piloter différents engins comme des vaisseaux de combat, des transporteurs de troupes, des tanks, etc. Au total, un gameplay bien huilé et assez complexe (il faut également gérer l'énergie des bases) pour permettre aux joueurs de progresser sans cesse, de s'organiser au mieux et de se lancer dans la guerre comme des pros. Aux heures de pointe, les sensations de jeu sont décuplées, avec parfois près de 100 soldats qui s'affrontent, des vaisseaux qui balancent des missiles sur les tourelles, des squads entiers qui se jettent en hot drop au-dessus des bases, des grenades qui explosent, des lasers de partout... Pfuiii, c'est vraiment la guerre, quoi ! Seul bémol : le prix scandaleux de 13 euros par mois pour l'abonnement (ouchi mamma !).






Ces tours de garde sont tactiquement très importantes.



# WARCRAFT III : FROZEN THRONE
## Promenons-nous dans les bois

**ÉDITEUR : BLIZZARD • GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL • PRIX : ENVIRON 35 €**

Vu que je n'aurai pas la place d'en tartiner quatre pages, faisons bref mais précis : Frozen Throne est une réussite. Un add-on honteusement cher, qu'on ramène chez soi avec un sourire stupide aux lèvres. Oui, il faut déjà Warcraft III pour pouvoir y jouer. Oui, ça fait onéreux le tout pour pas mal d'entre vous. Et oui, ça vaut le coup. Warcraft III était sans conteste un des meilleurs titres de stratégie temps réel sur PC et cette extension enfonce le clou. Ils sont forts chez Blizzard quand même... Ces développeurs prennent un soin insensé pour leurs bébés et ça se sent. Non seulement les patchs viennent combler les problèmes dès qu'ils apparaissent, mais en plus, cette extension rajoute juste ce qu'il faut d'innovations pour faire souffler un vent de fraîcheur sur une communauté de joueurs qui s'endormait sur ses lauriers. Vous aviez lâchement abandonné les Elfes de la nuit à cause d'un manque d'unité de gros calibre ? Vilain. Revenez vite et amusez-vous avec les Géants des montagnes. Ces amoureux de la nature peuvent arracher un arbre pour s'en servir comme arme, provoquer leurs ennemis pour les forcer à attaquer et se faire chatouiller pendant des heures : 1 400 points de vie minimum, autant que certains bâtiments. Avec lui, pourrir la vie de vos adversaires devient un plaisir. Un nouveau héros par race fait également son entrée, en plus des changements côté piétaille. Plus sournois, la présence d'une taverne sur la plupart des cartes. Elle permet de recruter des héros neutres et de surprendre vos ennemis avec des techniques de fourbe. Que du bonheur. Le service de jeu en ligne Battle.net bénéficie aussi de grosses améliorations pour faciliter la création et la gestion d'équipes. À part le mode solo un peu décevant et une version française qui, personnellement, m'exaspère, pas grand-chose à reprocher à cette extension qui place définitivement Warcraft III au panthéon des jeux de stratégie PC.

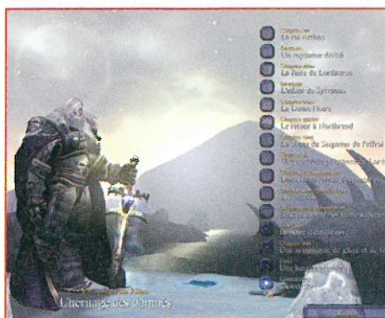




Dans la plupart des cartes, les fontaines de Mana ou de Santé sont des points stratégiques.

Les géants des montagnes des Elfes de la nuit, mes nouveaux amis pour la vie.







La campagne solo : un bon tutorial avant de se lancer Online.

# TÉLEX

**Prises de tête**

Si jamais les STR vous intéressent mais que vous arrivez à saturation côté Warcraft III, sachez que deux gros morceaux très différents arrivent. D'un côté Homeworld 2, fin septembre, un superbe STR spatial en 3D, et de l'autre War of the Ring. Prévu pour fin 2003, ce dernier sera basé sur la saga du *Seigneur des Anneaux* et pourrait bien constituer la meilleure adaptation en jeu de cet univers.

# Les Astuces

**par Keem Kong**

***Reprendre avec panache cette noble rubrique est loin d'être une tâche aisée, parvenir à trouver des blagues surpuissamment pourries n'étant pas à la portée de tous. Et comme la Joconde n'a pas daigné s'en occuper, c'est moi qui m'y colle. Enfin, je vais essayer de faire de mon mieux... Ce sont deux joueurs qui s'affrontent sur Fatal Fury. Le premier demande au second : « T'as Terry ? » Et l'autre : « Non, j'décolle ! » Ok, je sors...***

## PIRATES OF THE CARIBBEAN






**Machine : Xbox**
**Version : Européenne**

### OBTENIR 100 000 PIÈCES D'OR

Une fois sur la terre ferme, entrez la succession de touches suivante : A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A.



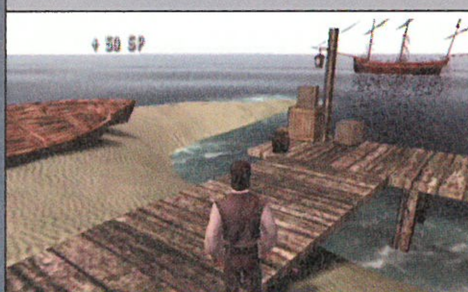

### MODE GOD

Une fois sur la terre ferme, entrez la succession de touches suivante : A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A.



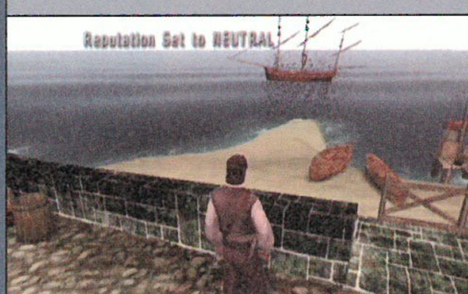

### ACQUÉRIR 50 POINTS DE SKILL

Une fois sur la terre ferme, entrez la succession de touches suivante : A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A.




### NEUTRALITÉ DE LA RÉPUTATION

Une fois sur la terre ferme, entrez la succession de touches suivante : A, X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A.




## DEAD TO RIGHTS





**Machine : PlayStation 2**
**Version : Européenne**

### MODE RELAX



Dans le menu de sélection, maintenez appuyés les boutons L1, R1, L2, R2 et entrez la séquence ↓, ←, ↓, △, ↓. Vous avez désormais accès à tous les niveaux, mini-jeux et cinématiques.

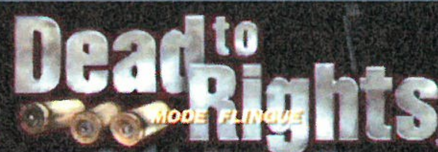
### MODE 10 000 BALLES

Dans le menu de sélection, maintenez appuyés les boutons L1, R1, L2, R2 et entrez la séquence ↑, ←, ↓, →, ○. Ne vous souciez plus de vos munitions, elles sont en nombre infini !




### MODE FLINGUE

Dans le menu de sélection, maintenez appuyés les boutons L1, R1, L2, R2 et entrez la séquence →, ○, ○, ○, □. Déchargez du plomb à tout va avec les shotguns illimités !




### MODE CHOW YUN JACK

Dans le menu de sélection, maintenez appuyés les boutons L1, R1, L2, R2 et entrez la séquence △, ○, ↑, ↑, ↑. Comme dans un film de John Woo, faites parler la poudre avec un flingue dans chaque main !









# MIDNIGHT CLUB 2

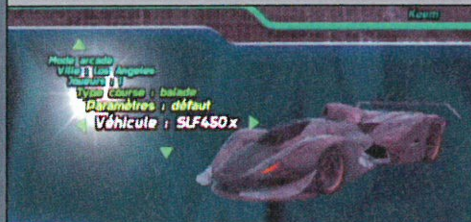




**Machine : Xbox**
**Version : Européenne**

### DÉBLOQUER TOUS LES VÉHICULES

Dans les options, entrez dans la section Codes puis tapez **hotwired**. Vous obtiendrez ainsi l'intégralité des rutilants engins du jeu dans le mode Arcade. Attention, cela ne fonctionne que si vous possédez un compte Xbox Live !




### DÉBLOQUER LES 3 VILLES

Toujours dans la section Codes, entrez la commande **theworldismine** et vous pourrez baguenauder à loisir dans l'une des 3 capitales en mode Arcade.

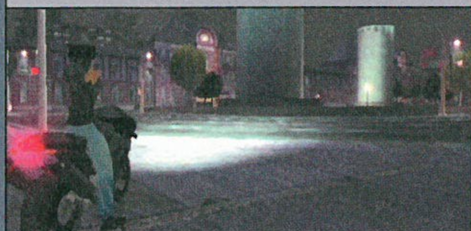
### UTILISER LA MITRAILLEUSE ET LE LANCE-ROQUETTES

Tapez le code suivant : **lovenotwar**. On vous appelle désormais Double 007 et vous n'avez qu'à cliquer sur le stick analogique gauche pour envoyer des rafales de balles ou jouer les canonniers via la touche **Blanche**.



### NITRO INFINIE

Si Midnight Club 2 vous paraît trop lent, entrez le password **zoomzoom4** et vous n'aurez plus à vous soucier de la quantité de turbos de votre caisse. De même, les motos auront aussi droit à cette fonctionnalité. Laisse-moi zoomzoom zeng...



# SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL





**Machine : PlayStation 2**
**Version : Européenne**

### TOUS LES PERSONNAGES

Sur l'écran de cheat codes, tapez **PEEPS**.




### TOUS LES ACCESSOIRES

Sur l'écran de cheat codes, tapez **WERIT**.



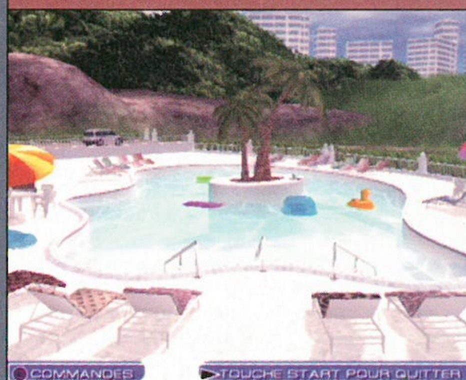

### TOUTES LES TENUES

Sur l'écran de cheat codes, tapez **GREED**.



### TOUS LES BONUS DE LA MAISON DE LA PLAGE

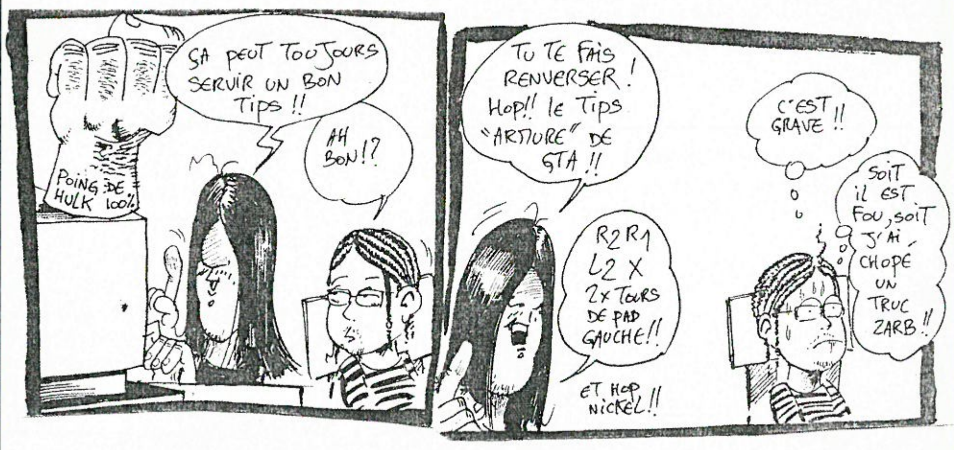
Sur l'écran de cheat codes, tapez **MYPAD**.




### TOUS LES TRAILERS

Sur l'écran de cheat codes, tapez **GAMON**.



# COURRIER DES LECTEURS




**Après un petit mois de vacances bien méritées, Joypad effectue son grand come-back avec son lot de changements. Des départs (toujours tristes) et des arrivées (toujours joyeuses), hop, ainsi va la vie. Quoi qu'il en soit, afin de vous laisser toujours plus la parole, le Courrier devrait légèrement changer dans les mois à venir. Plus interactif, vous laissant toujours plus la parole. Nous attendons donc avec impatience vos réactions, vos fanzines, vos lettres et mails les plus passionnés. Le Courrier de Joypad est plus que jamais le vôtre...**

## JE SUIS « KIF-KIF »

*Salut Joypad ! C'est la deuxième fois que je vous écris, et j'espère bien que cette fois-ci vous me répondrez ! C'est énervant de se dire qu'on a écrit pour rien.*

**J'crois qu'c'est clair, mais tu sais, en fait, on ne répond jamais aux lecteurs, on préfère inventer intégralement tout le courrier. C'est plus pratique. Remarque, t'as de la chance, ton timbre de la Martinique était supra joli, donc, on va faire une exception cette fois-ci. Mais attention, ça ne se reproduira pas...**

*J'adore vos couv', elles sont sublimes et j'aime également toutes les rubriques... même si je trouve que le courrier n'est pas assez étoffé.*

**Oui vieux, on y travaille. On va essayer de le rendre encore un peu plus vivant, plus funky, you know. Mais pour le coup, on va avoir besoin de vous, les gars. Il va pas falloir hésiter à nous envoyer vos petites créations artistiques, vos fanzines, et surtout des textes inspirés de jeux (allez jeter un coup d'œil à l'encadré « Ludo-numériquement vôtre » !).**

*Tout cela pour vous dire que je suis « kif-kif » ! Mais je me demandais aussi si les éditeurs de jeux lisent vos magazines pour améliorer leurs softs avant leur sortie ?*

**N'oubliez pas qu'avant d'être développeurs, la plupart sont des joueurs accros comme vous et moi. De nombreux développeurs lisent donc effectivement la presse des jeux vidéo pour se tenir au courant des titres à venir... mais aussi pour connaître le sentiment des journalistes sur leurs jeux. Cependant, les tests paraissant simultanément avec la sortie des titres, il est souvent trop tard pour corriger quoi que ce soit. En revanche, il nous est déjà arrivé de rencontrer, en cours de développement (lors d'un reportage par exemple), les créateurs et de leur donner notre avis de joueur sur tel ou tel élément. Libre ensuite aux développeurs de le suivre ou non.**

*Pouvez-vous m'envoyer une photo dédicacée par toute l'équipe ? Ce serait vraiment trop classe de vous avoir tous chez moi ! Et non, j'suis pas un lecteur idiot...*

**Hey, on va faire carrément mieux ! Envoie un billet d'avion première classe à chacun d'entre nous pour que l'on vienne prendre le soleil sur ton île. Comme ça, on sera tous chez toi pour de vrai. Ce sera génial, on va tous triper... Allez, allez...**

Rodrigue




**EN VRAC :** Alpha Ghost nous demande si un hors-série Joypad, dévoilant tous les secrets de conception du magazine, est à l'étude. Hum... disons que, pour l'instant, l'idée du hors-série, il va falloir oublier ; en revanche, si vous êtes nombreux à le demander, un dossier sur « Comment fabrique-t-on un numéro de Joypad de A à Z » pourrait bien être à l'étude. À vous de nous dire...




**EN VRAC :** Suite à notre dossier Spécial E3, vous avez été nombreux à remarquer la présence, sur certaines photos, d'Alex, Bertrand, Ludo et Rodolphe, des anciens de Game One. Pour répondre à votre question : non, ces abrutis ne bossent pas pour Joypad. D'abord parce qu'ils taffent sur des projets supra passionnants ailleurs, et ensuite parce qu'on les aime pas ! Non mais attends... Plus sérieusement, qui vivra verra... et là, vous êtes 'achement plus avancés ! Tac !

## OH, MA KARINE...

*« Une éternité que je la contemplais en photo, impatient était mon esprit, s'abreuvant d'idéaux. Elle était là, sous ma fenêtre, et je ne la voyais pas. Simple d'accès mais réservée, elle plaignait le généreux. Je l'imaginais, je la voyais. Elle était lasse, toujours obligée de bien paraître. Je devais la sortir de là, elle qui semblait si bien me connaître. J'étais convaincant. Elle était convaincue. Devais-je l'inviter chez moi ? Aller chez elle et affronter son père ? Je me refusais l'émoi. Le nœud allait bientôt se défaire. Vingt-et-une années immaculées auront célébré sa grandeur. Lorsque viendra avec ferveur la paire teintée d'un noir dépouillé et d'un blanc souillé. Et voilà que le doute s'installe. Peut-être n'est-ce qu'un rêve ? »*

**Si tu savais combien ton doux poème a transfiguré notre charmante Karine. La voici désormais sur le Net, en train de chercher un billet d'avion pour Abidjan, afin de partir te rejoindre (rassure-toi, elle ne vient pas avec son père). Ah, en attendant, un grand merci pour tes pages sur les spécificités techniques de chaque console. Même si on n'a pas tout compris quant à leur utilité, ce fut un grand moment de lecture intrinsèque. Si, si, j'insiste... Quant aux signes zodiacaux, classe. Ici on en redemande.**

Rayman C.I.

## J'AIMERAIS GAGNER UNE PS2. JE DÉCONNE. MAIS PAS TROP...

*C'est vrai que les nostalgiques ont la vie dure... Kanu-do qui désespère de rejouer à PC-KID, vous à un bon beat them all, eux à un bon shoot, et Bush qui rêve encore et toujours de chips molles... Je ne compte plus les heures passées à attendre Joypad, les journées à épier faits et gestes du facteur, à relire ce satané mag', sachant pertinemment que je le connaissais par cœur... Tout ça pour un jour où j'ai oublié de renouveler mon abonnement. Sans que ça ne me terrorise plus que ça... Triste, c'est sûr, mais mes priorités n'étaient plus les mêmes, j'entrais de plain-pied dans le monde de la musique indépendante, électronique, me passionnais pour le DJing, me plongeais dans la technique, l'informatique, m'écartais peu à peu du monde des jeux vidéo, qui m'avait plus que bercé pendant près de dix ans. Plus de 300 heures sur Gran Turismo, 400 pour FF7, encore plus pour ISS... Des convictions dures comme ça, une envie de défendre ma passion contre vents et marées, surtout contre « Les familles de France », vivre jeux vidéo et oublier peut-être un peu trop souvent que la « vie vraie » a aussi de bons côtés, en tout cas que ses mauvais, eux, ne vous oublient pas... Des convictions donc, une envie d'intégrité qui se retrouve, je pense, dans ma musique et celle que j'aime, une probité qui m'a fait vous aimer, qui m'a aidé à rire de vos blagues les plus sincèrement affligeantes, qui m'a fait vibrer. Littéralement. C'est la fin d'une époque, et sans doute plus même. Quand un de mes potes de l'époque m'a appelé pour m'annoncer la nouvelle du départ d'une partie de l'équipe (alors qu'on ne s'était pas appelés depuis notre dernière partie de C&C en link sur PSX...), quelque chose a remué. Juste entre mon estomac et mon piti cœur de joueur, piqué à vif... Une myriade de souvenirs, plutôt attristants. J'abrège, parce que ça fait plus mal qu'autre chose. Alors, à mon tour, au nom de tous mes potos, et peut-être d'autres lecteurs, merci. Merci pour ce monde féerique que vous m'avez permis de mieux comprendre, de décoder. Merci sincèrement, votre vision des choses, dans ce monde résolument fragile et instable, m'aura... m'aura permis de grandir un peu. Merci. Ces souvenirs sont là. Courage. À ceux qui ont décidé de rester, votre avenir est entre vos mains (non nous ne sommes pas dans la matrice, oui je sais que vous savez déjà tout ça et que vous y avez réfléchi, mais j'ai besoin de vous le dire). À vous de reconquérir les places vides, de recréer des souvenirs sucrés ou pas dans les têtes avides et gourmandes de vos lecteurs. Je jetterai toujours un œil attentif à votre mag', alors pas de boulettes ! Ça va être sec la pastèque, et chaud la patate, mais faut y croire. « J'ai confiance », a dit Jean-Pierre Raffarin, dans une lettre qu'il m'a personnellement envoyée. L'humble avis d'un lecteur aurait-il moins d'importance à vos yeux ? Je sais que non.*

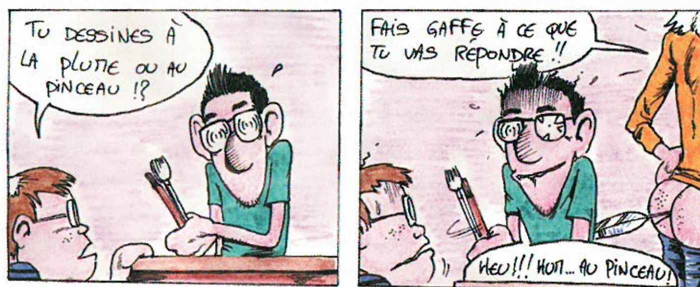
**Un simple mot, un véritable cri du cœur : merci ! Poignante, ta lettre nous aura rappelé combien nous étions tous agités, animés par la même passion. Oui, vous avez été extrêmement nombreux à nous demander : « Pourquoi sont-ils partis ? », « Que s'est-il passé à Joypad ? », « Le mag' va-t-il continuer ? »... Un rachat est toujours une période complexe à vivre de l'intérieur. Certains ont ainsi pris la décision de quitter le navire. Soucieux de prendre un nouveau départ, forts de convictions plus que respectables. Pas de clash. La preuve, nous continuons tous à nous voir dans la joie et la bonne humeur... mais hors boulot. C'est leur choix et se réorganiser après le départ d'amis n'est jamais aisé. Pourtant, pour ceux qui restent (Julo, Angel, Karine, Gollum), tout comme pour les petits nouveaux (Teck, Plume et Arnosan), l'ambition est clairement affichée : permettre à Joypad de rester votre mag', un magazine de passionnés ! Une page se tourne, c'est une certitude, mais une nouvelle et stimulante histoire est en train de s'écrire. La motivation est présente, l'esprit Joypad toujours vivace... il ne nous reste plus que vous pour continuer à avancer ! « Sayenaza » à tous !**

Amitiés, un ami éternel de Mr zLU.
P.-S. : Et pour la PS ?




**LUDO-NUMÉRIQUEMENT VÔTRE...**

Ce magazine, c'est aussi un peu le vôtre. Si, si. Même que maintenant vous allez pouvoir laisser des traces supra palpables de votre passion. Comment ? Maaagie ! Il vous suffit juste de griffonner fébrilement un petit texte (500 mots maxi !) sur « ce que vous voulez » ! Un souvenir fort lié à un jeu, à son époque, un poème, un coup de gueule, un gros délire (genre le début d'une histoire romancée), voire une mini-BD super chiadée. Allez, parce que c'est un peu la vie, une seule contrainte : il faut que ça ait un rapport avec la mayo. En clair, il faut que ça parle de « video games », you know... Alors, en attendant votre exploit plumesque, remise des copies prévue pour le numéro 134 de Joypad !




## côté e-mail

**SALUT LES NASES...**
**From : Sebb128**
**To : julien.chieze@futurenet.fr**
**Subject : Ce que le lecteur pense de Joypad !**

*Bonjour à toute l'équipe !*
*« Ce que le lecteur pense de Joypad... » En l'occurrence, le lecteur, c'est moi. Je vous écris afin de vous faire part de quelques critiques concernant votre magazine.*

**Mais tu es le bienvenu, paix et sérénité, ami. Remets-nous à notre place. Oui, nous ne sommes que des merdes. Ta pitié nous implorons...**

*Loin de moi l'idée de vouloir être insolent, mais je pense en effet qu'il subsiste dans votre façon d'écrire de graves problèmes. Très souvent, mes yeux s'arrêtent sur des locutions telles que « on verra bien » ou « peut-être »... Vous êtes hésitants et indécis dans vos reportages, et cela donne l'impression que vous ne vous dirigez pas vers les éditeurs/développeurs et que vous attendez que l'info tombe du ciel comme ça, toute faite.*

**Sache que nous sommes une bande d'autistes. D'ailleurs, nous avons tous été recrutés sur ce critère bien précis. Plus sérieusement, sache que, lors d'un reportage, l'hésitation est plus que légitime, car nous ne voyons que des « ébauches de jeu ». Pas toujours évident d'être sûr et certain de la qualité d'un titre. Nous préférons alors le conditionnel à l'inflammable... Et si tu as peur qu'on attende l'info les bras croisés, demande par exemple à Karine combien elle a gagné de Miles en multipliant les trajets France/États-Unis...**

*C'est très désagréable à lire et pas très flatteur pour vous. Ce « tic de langage » est récurrent dans les magazines de presse de jeux vidéo... Soyez plus sûrs, que diable ! Un peu plus de conviction, comme dirait l'autre ! Vraiment, lire de telles horreurs est inadmissible quand on sait que leurs auteurs sont des JOURNALISTES ! Et je ne suis pas le seul à le penser. Laissez-moi deviner : si Trazom et les autres sont partis, c'est au moins en partie parce que ce style d'écriture les lassait, hein ?*

**Non, là, t'as tout faux. Maintenant je peux vous l'avouer. Ils sont partis car ils en avaient marre des airs de diva d'AndRel ! Julox leur tapait sur les nerfs. Gollum les saoulait. Et Karine voulait épouser Mister Brown. Des trucs de ouf, en somme...**

*Bref ! Voici ce que j'avais à vous dire. Merci de m'avoir lu jusqu'ici. Et longue vie à Joypad (s'il se décide à changer !). Veuillez recevoir, Madame, Monsieur, l'expression de mes sentiments plus distingués que vous ne le pensez.*

**On ne pense rien, ne l'oublie pas.**

**EN VRAC :** Spéciale casdédi à Yoann, dit Meituzel, pour nous avoir envoyé une liste super longue de critiques concernant « Splinter Cell ». C'était zoupère. D'ailleurs, nous avons décidé de t'imposer un nouveau défi : pourrais-tu nous expédier la liste exhaustive des petits bugs d'affichage de Tomb Raider : L'Ange des ténèbres. D'avance merci. Riispect à toi.

**POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :**
*SERVICE ABONNEMENT*
*BP 50002 - 59718 Lille Cedex 9*
*Tél. : 03 28 38 52 39*
*e-mail : abonnementsjoypad@cba.fr*

LES ADRESSES MAIL DES RÉDACTEURS (COMPLIMENTS ET INSULTES) Teckos : teckhao.tea@futurenet.fr • Julo : julien.hubert@futurenet.fr
Angel : angel.davila@futurenet.fr • Gollum : julien.chieze@futurenet.fr • Karine : karine.nitkiewicz@futurenet.fr • Plume : plume_joypad@hotmail.com
POUR NOUS ÉCRIRE, ATTENTION, NOUVELLE ADRESSE : Joypad - Courrier des lecteurs • 101-109, rue Jean-Jaurès • 92300 Levallois-Perret

# Joypad mode d'emploi

**En cette période de transition, on peut constater une chose immuable. Le monde du jeu vidéo abrite des gens bizarres qui, malgré une période estivale agitée, n'oublient pas leur surpuissance intellectuelle. Entre nostalgie et renouveau.**




## LUNDI 23 JUIN

### >>>>> 14:20

Alors que la rédaction de Joypad n'a pas encore subi sa mue automnale, les anciens découvrent leurs nouveaux locaux et partent en quête d'un nouveau Q.G. gustatif. Le choix se porte sur une pizzeria, où le patron croit reconnaître en Gollum une vedette de la TV réalité : « Mais si, vous êtes celui qui chante là, euh… Georges-Alain ! » Le patron de la pizzeria, habitué à recevoir des stars comme Jean Reno, n'en peut plus d'extase.

## MARDI 24 JUIN

### >>>>> 15:27

Angel a décidé de lutter contre la canicule ambiante, non pas en s'habillant en blanc mais en arborant fièrement ses nouvelles sandales, noires. « Je les ai achetées à L.A., elles déchirent, je suis trop bien dedans ! » Tout le monde est traumatisé par cette vision d'horreur, jusqu'à ce que Gégé (S.R.) arrive avec ses nouvelles tongs.

### >>>>> 18:12

Rendez-vous au Champ de Mars avec des lecteurs, histoire de tester la popularité de notre équipe. Après une présentation rapide, Greg prend la parole et explique que le fait d'avoir un site Internet qui lui soit dédié, ben ça fait bizarre. « Tu vois, je comprends que Tom Cruise ait un site à son nom, mais moi, Greg de Joypad, j'ai du mal à saisir. » Greg et Tom Cruise, même combat.

### >>>>> 21:10

Après avoir signé quelques dédicaces, toute l'équipe se retrouve dans un resto corrézien. L'œil footballistique d'Angel est attiré par une photo qu'il aperçoit dans le sac de Gégé (S.R.) : « C'est quoi cette photo de Ronaldo ? » Gégé sort la photo en question, le dernier CD d'Alain Souchon.

### >>>>> 21:45

Toujours dans le resto corrézien, le serveur apporte les desserts : « C'est pour qui la faisselle ? » Greg, alias le roi de la blague : « Ah non moi j'la fais pas la faisselle ! » Ou comment mettre la honte à une table de 12 personnes…

## LUNDI 30 JUIN

### >>>>> 16:17

Pour accompagner la sortie du jeu Hulk, VUG a envoyé d'énormes poings verts super bruyants. Angel et Julo se lancent dans une lutte acharnée. Julo et son ouïe supersonique remarque un truc : « T'as entendu ? Les poings ont rigolé ! » Angel : « Ouais, ouais. » Plus tard, Julo et Angel découvrent une nouvelle utilisation de leurs poings Hulk : mettre au point des combos en frappant dans les airs. « P… on peut même faire des furies ! »

## JEUDI 3 JUILLET

### >>>>> 12:30

Fort de ses origines italiennes, Plume se pointe avec un t-shirt aux couleurs de son équipe de foot nationale. Atterrée par cette vision d'horreur, Karine le prévient : « Hé mais t'es dingue de mettre un truc pareil, t'as de la chance qu'Angel ne soit pas là ! »

## VENDREDI 4 JUILLET

### >>>>> 14:40

Alors que les départs en vacances sont imminents, Julo, qui s'apprête à rejoindre l'île de Beauté, précise au téléphone qu'il ne prendra pas sa PS2 avec lui : « Non, je peux pas jouer à SOCOM online en Corse. »

### >>>>> 22:50

Dans un pub de Levallois-Perret, une discussion animée concernant les tests et leur écriture met en exergue une donnée importante. Vincent (*JVM*), maître de l'espace-temps, précise à Karine et Aymeric (*JVM*) : « Tu vois, t'as l'impression que t'as plus de temps la nuit, mais c'est pas vrai ! »

## JEUDI 10 JUILLET

### >>>>> 16:20

Comme chaque année, Julo a rejoint le territoire corse où il goûte à un paisible repos avec sa copine Elena. Celle-ci souffle également puisque son cher et tendre n'a pas eu de crise majeure à part un petit clou dans le pied.

## VENDREDI 11 JUILLET

### >>>>> 17:02

Une petite douleur naît dans la poitrine de Julo, sans doute due à un faux mouvement dans l'eau.

### >>>>> 19:12

La douleur semble s'installer mais notre téméraire Julo a décidé de ne pas gâcher ses vacances pour si peu.

## SAMEDI 12 JUILLET

### >>>>> 11:47

La douleur dans la poitrine s'est intensifiée. Julo, sous la douche, commence à répertorier les symptômes qui le font souffrir.

### >>>>> 11:56

Le S.A.M.U. est prévenu mais ne veut pas se déplacer : « Un infarctus à 26 ans… euh… »

### >>>>> 12:29

Le corps de Julo commence à se raidir : « Si ça se trouve, j'ai chopé le tétanos à cause du clou qui s'est planté dans mon pied jeudi dernier ! » Sentence qui sonne le glas pour Elena, obligée d'accompagner son grand malade aux urgences.

### >>>>> 13:12

C'est un Julo suintant à grosses gouttes, et au bord de la crise de nerfs, qui se présente devant une infirmière. Cette dernière prend Elena à part et lui demande : « Il est souvent comme ça ? »

### >>>>> 13:30

Pour écarter tout risque d'infarctus, l'infirmière fait un électrocardiogramme à Julo et à la vue de ses excellents résultats lui demande : « Vous êtes un grand sportif vous ? »
Julo retrouve son sourire avant d'ajouter : « Et en plus je fume ! »

## VENDREDI 18 JUILLET

### >>>>> 17:42

En voyage à L.A. pour Sony, Karine fait du shopping avec Greg (SCEE). Ce dernier cherche des baskets pour sa copine. Karine, dans le zef à cause du décalage horaire, le rejoint à la caisse et s'étonne de le voir déjà payer : « Hé mais tu les essaies pas avant de les acheter ? » Greg : « Ben non, elles sont pour ma copine. »

## LUNDI 21 JUILLET

### >>>>> 14:05

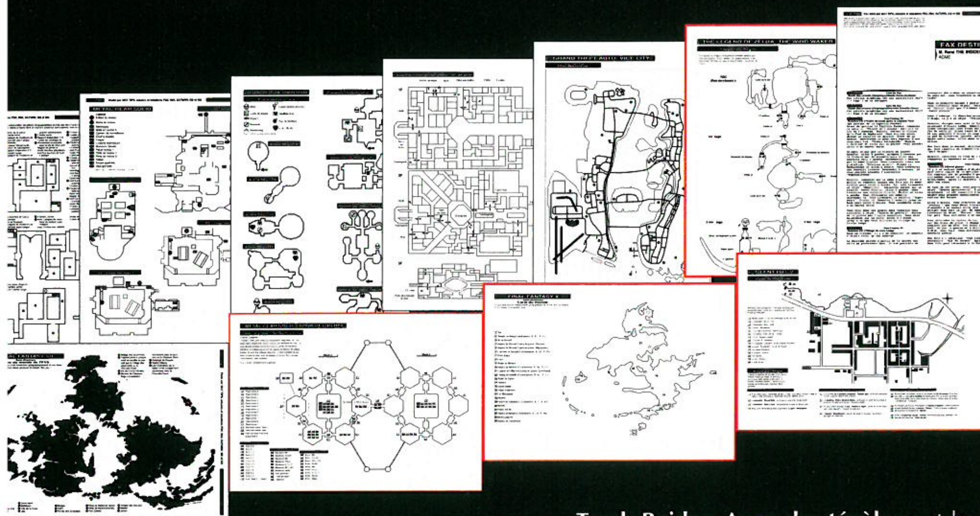
Retour de vacances d'une grande partie de l'équipe. Plume appelle Angel sur son portable pour que ce dernier vienne lui ouvrir la porte d'entrée.
Angel : « Si tu portes un t-shirt de foot de l'Italie tu peux toujours crever pour entrer ! »

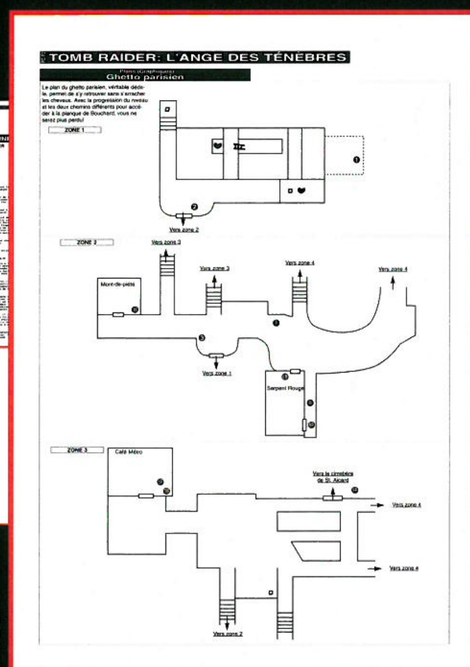
### >>>>> 16:12

Julo au téléphone avec un attaché de presse : « Ouais, ouais, il est là Teck. Tu veux que je te le passe ? Ok, quitte pas, je te passe Teck. Pastèque ! Pastèque ! »

# +1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER !

## 3617 TIPS






**Tomb Raider: Ange des ténèbres** et les plans de plus de 100 jeux !



COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

**08 92 68 84 77**
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

**3615 TIPS**
Astuces/solutions par MINITEL

0900 70 233
0901 701 501

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.